ΤΕΥΧΟΣ 76 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



NIGHT SHIFT

ΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΑΙ ΕΝΑ COMPUTER GAME

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ COMPUTER GAME '90

BEST COMPUTER GAME 1990

ΤΟ PIXEL ΨΗΦΙΖΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΑΘΑΡΟ ΠΡΟΣΩΠΟ, ΑΝΤΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ!



Εφηβεία, λιπαρή επιδερμίδα... Τώρα έχετε τη λύση!
Με τη NORMADERM, την ολοκληρωμένη σειρά για τον καθαρισμό και την περιποίηση της νεανικής λιπαρής επιδερμίδας, η ζωή σας γίνεται πιο όμορφη.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ



Καθαρίστε απαλά το πρόσωπό σας κάθε μέρα με το GEL NETTOYANT MOUSSANT και την LOTION PURIFIANTE. Ελευθερώστε τους πόρους κάνοντας κάθε εβδομάδα βαθύ καθαρισμό με το πήλινγκ DESINCRUSTANT TRAITANT.

ΦΡΟΝΤΙΔΑ



Καταπολεμήστε την υπερβολική λιπαρότητα με την CREME TRAITANTE REGULATRICE ή το GEL TRAITANT και καλύψτε τις ατέλειες με τη χρωματιστή CREME TEINTEE ANTIBRILLANCE.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ...

STICK TRAITANT CAMOUFLANT, ένα στυλό που καλύπτει τις ατέλειες με ακρίβεια και σας συντροφεύει όλη μέρα.



ΣΤΑ ΦΑΡΜΑΚΕΙΑ

Normaderm
suractivé

η ειδική στην φροντίδα της λιπαρής επιδερμίδας

Global

TURBO·X®

1989 1990



ΤΟ **COMPUTER** ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER (ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)

ΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΥΝΕΧΗ ΧΡΟΝΙΑ

Παίξτε σήμερα με το πιο εξελίξιμο PC της αγοράς και «κτίστε» μαζί του το αύριο!



*Στην τιμή δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 8%

μόνο TURBO·X1 **119.900***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

TURBO·X2 ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **133.900***

TURBO·X3 ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20MB **168.500***

CAT CREATIVE ART TEAM

πλαισιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001



ΜΟΝΤΕΛΟ: **COURT**

ΟΣ ΩΦΕΛΕΙ ΣΟΒΑΡΑ
ΗΝ ΥΓΕΙΑ

computer

AMIGA 500



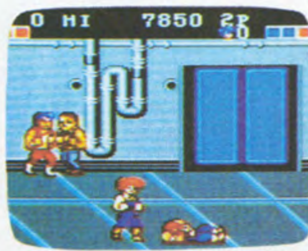


SEGA

Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών









NINTENDO GAMES MACHINE



Στέλνουμε
με αντικαταβολή
σ' όλη την Ελλάδα



Schneider PC

Κι ακόμα, GAMES, JOYSTICKS, DISK DRIVES, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

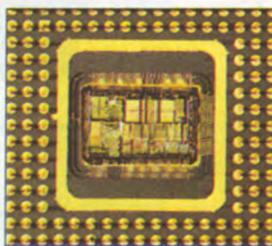
ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

EUROPEAN COMPUTER LEISURE AWARDS 1991

Το PIXEL ψηφίζει για την Ελλάδα. Διαβάστε ένα ενδιαφέρον άρθρο για το ποια προγράμματα πρότεινε το PIXEL στην παραπάνω διοργάνωση.

44

Chips: Ολική επανεγγραφή



Μια περίεργη ιστορία για την "πατρότητα" των microchips.

50

ADVENTURE

The Secret of the Monkey Island

Το adventure που μας μεταφέρει στην επικίνδυνη, αλλά και ρομαντική, εποχή της πειρατείας.



68

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

PLAY THE GAME

Midnight Ressistance

Η αντίσταση τα μεσάνυχτα εκτός από βραδινή είναι και δύσκολη. Σας κάνουμε τη ζωή ευκολότερη.



102

TURRICAN II

Το γνωστό shoot'em up επανέρχεται δριμύτερο και βελτιωμένο.

54



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Χρήστος Κυριακός **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Βασίλης Γιακαμόζης **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Αντώνης Λεκόπουλος **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ :** Ξενοφών Αδαμαντίδης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Δημήτρης Ασημακόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρίστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Ηρόδοτος Νικολαιδης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Γιώργος Ευσταθίου, Αρης Παούρης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου, Κώστα Παπαγιαννακόπουλος **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** Αγγλία - Βασίλης Κωνσταντίνου, USA - Σπύρος Περιστέρης, Γαλλία - Αντώνης Βλοντάκης **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαιραμίδης, Μανώλης Φραγκούλης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ:** Κική Μελετζή **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Μπέττυ Μανωλέσου, Χρύσα Παντελαίου, Χρήστος Ιωαννίδης-Παντοπίκος **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιώργος Ντίνος **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαιραμίδης **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Νίκος Γεωργιάδης **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ:** Πλουμιστή Σιμοπούλου **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ντίνα Παπανικολάου **ΣΥΝΤΑΞΗ:** Ιωσήφ Κονιός.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA **PUBLISHER:** Nikos Manousos **EDITOR IN CHIEF:** Christos Kiriakos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Vasilis Giakamozis **MARKETING:** Lucy Taliadoros, Maria Tsamplakos **ASSISTANTE EDITOR IN CHIEF:** Antony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Xenofon Adamadidis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Kostas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Andreas Tsourinakis, Dimitris Pavlis, Christos Mihopoulos, Theodoros Develegas **CONTRIBUTING EDITORS:** Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris,\π\ Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 76 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1991

ΚΑΛΟ ΠΑΣΧΑ

GAMES REVIEWS

TOYOTA CELICA GT4

Οδηγήστε την πριγκίπισσα των δρόμων στην οθόνη του υπολογιστή σας.



Πώς γράφεται ένα adventure



Ο Ανδρέας Adven-Τσουρινάκης μας μυεί στα μυστήρια της κατασκευής ενός adventure game.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΝΟΣ COMPUTER GAME

'Εχετε αναρωτηθεί ποτέ από πόσα στάδια περνάει ένα computer game μέχρι να φτάσει στο monitor σας; Ο Jon Dean μας κάνει μια περιγραφή, αρκετά ενδιαφέρουσα !!!

Digitizers για Amiga

Ο Φώντας Αδαμαντίδης παρουσιάζει μερικούς από τους γνωστότερους digitizers για την Amiga.



Ερωτηματολόγιο

Δύο πολύ ενδιαφέρουσες σελίδες που αξίζει τον κόπο να μας τις στείλετε. Για ένα καλύτερο PIXEL.

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Χρίστος Σταμούλης **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιάννης Λούλης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Στέλιος Θεοδωράκος, Γιώργος Παπαγεωργίου **DESKTOP PUBLISHING:** Νίκος Σωτηρίου, Μάρα Παυλοπούλου, Μάγδα Διαλεκτού **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Γεωργία Νιφορροπούλου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Βίκυ Ψυχογιού, Νάνα Ευσταθίου, Φιλίππα Βούλγαρη **DATA ENTRY:** Ελένη Κοτοπούλου **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Τάκης Ανεζύρης

ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Β. Βογιατζής, Χρωμανάλυση, Δ. Εμμανουήλ, Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΜΟΝΤΑΖ:** Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ Α.Ε. **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Σ. Καββαδίας.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ**: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο __________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) __________
2) __________
3) __________
4) __________
5) __________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) __________
2) __________
3) __________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: __________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ ΤΗΛ __________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ __________
ΕΠΩΝΥΜΟ __________
ΟΝΟΜΑ __________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ __________ ΤΗΛ.: __________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ Τ.Κ. __________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ __________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Φτάσαμε και φέτος στο Πασχαλινό τεύχος του PIXEL που, όπως θα είδατε, κρατώντας την υπόσχεσή μας για μια ευχάριστη έκπληξη, είναι για άλλη μια φορά διπλό. Χαράς ευαγγέλια λοιπόν για τους φίλους των adventure games, καθώς ο Αντρέας Τσουρινάκης έβγαλε από τα σκονισμένα μπαούλα του άλλη μια σειρά με λύσεις για αρκετά γνωστά σας και μη παιχνίδια, φροντίζοντας αυτήν τη φορά να συμπεριλάβει και κάποια που έχουν κυκλοφορήσει και για 8-bit υπολογιστές (Spectrum, Amstrad, Commodore). Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι λείπουν από το τεύχος αυτού του μήνα οι παρουσιάσεις νέων adventures, όπως το "MYSTERY OF THE MONKEY ISLAND" που θα βρείτε στις σελίδες που ακολουθούν. Το παιχνίδι αυτό διαθέτει πλούσιο χιούμορ, ενώ ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στο σενάριο και τα γραφικά. Η αναφορά μας όμως στα adventures δεν σταματάει εδώ, αλλά συμπληρώνεται με ένα θέμα που περιγράφει τον τρόπο που γράφεται ένα τέτοιο παιχνίδι, καθώς και όλες τις διαδικασίες που θεωρούνται απαραίτητες και συχνά ξεπερνούν το διάστημα του ενός χρόνου. Εκτός όμως από τις πραγματικά πολλές σελίδες που αφιερώσαμε σ' αυτό το τεύχος για τα adventures, θα βρείτε και πάλι τα γνωστά σας games reviews, ενώ δεν λείπουν και εδώ κάποια ιδιαίτερα ενδιαφέροντα θέματα.

Οπως λοιπόν θα προσέξατε, το PIXEL συμμετέχει για πρώτη φορά στην εκλογή του καλύτερου computer game για τη χρονιά που πέρασε. Το γεγονός ότι το περιοδικό μας προτιμήθηκε να εκπροσωπήσει τη χώρα μας μαζί με το PC MASTER (από τη μεριά των PCs) μας προκαλεί ιδιαίτερη ικανοποίηση και είναι τρανή απόδειξη ότι διαβάζετε το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για οικιακούς υπολογιστές. Ετσι, μπορείτε στο σχετικό άρθρο που ακολουθεί να διαβάσετε τις προτάσεις μας για τα καλύτερα παιχνίδια κάθε κατηγορίας, καθώς και τις αντίστοιχες προτάσεις των Ευρωπαίων συναδέλφων μας.

Σ' αυτό το τεύχος ακόμα, το software που φιλοξενούμε δεν περιορίζεται μόνο σε κριτικές και περιγραφές παιχνιδιών. Ο συγγραφέας του NIGHT SHIFT, ενός παιχνιδιού που πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα, γράφει για το PIXEL και εξηγεί πώς φτιάχνεται ένα computer game. Εσείς, αν θέλετε κάποια στιγμή να φτιάξετε το δικό σας εμπορικό παιχνίδι, δεν έχετε παρά να διαβάσετε προσεκτικά αυτό το άρθρο και κατόπιν να πέσετε με τα μούτρα στον προγραμματισμό.

Αφήνοντας το software και ρίχνοντας μια ματιά στη γενική θεματολογία μας, ξεχωρίζουμε ένα ρεπορτάζ που περιγράφει τα τελευταία τεχνολογικά επιτεύγματα από το χώρο των κερματοφάγων arcades, ενώ ο Θ. Δεβελέγκας γράφει για τις νέες εξελίξεις στην παγκόσμια αγορά των microchips. Εκεί υπάρχουν σημαντικές εξελίξεις καθώς τα αμερικανικά δικαστήρια αναγνώρισαν μετά από πολλά χρόνια τον πραγματικό εφευρέτη των ολοκληρωμένων κυκλωμάτων και, όπως αναμένεται, θα διεκδικήσει αρκετά μεγάλα ποσά για δικαιώματα από τις εταιρίες που χρησιμοποιούν μέχρι σήμερα microchips. Αλλά και εσείς, που προτιμάτε να δημιουργείτε αριστουργήματα με τον υπολογιστή σας, μπορείτε να διαβάσετε μια αναλυτική παρουσίαση των digitizers που υπάρχουν για την Amiga και αναλαμβάνουν να μετατρέπουν τις αγαπημένες σας εικόνες σε bits και bytes. Πιστεύουμε πως τα παραπάνω θέματα, αλλά και όσα θα βρείτε στις σελίδες που ακολουθούν, θα είναι αρκετά για να σας κρατήσουν συντροφιά μέχρι τον επόμενο μήνα. Πριν σας αφήσουμε όμως, θα θέλαμε να σας παρακαλέσουμε να συμπληρώσετε και να μας στείλετε το κουπόνι που θα βρείτε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να πλησιάσουμε περισσότερο στο "καλύτερο PIXEL", που προσπαθούμε να σας προσφέρουμε κάθε μήνα.











SUPER MONACO GP



Ενα από τα πιο επιτυχημένα coin-ops της προηγούμενης χρονιάς ήταν σίγουρα το "Super Monaco GP" της Sega που σας έβαζε στο κάθισμα ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου της Φόρμουλα 1, το οποίο οδηγούσατε με ιλιγγιώδη ταχύτητα μέσα στους δρόμους του Πριγκηπάτου του Μονακό. Το coin-op αυτό είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία λόγω των πολύ καλών γραφικών του και του εξαιρετικού gameplay του.

Τώρα έχετε όμως τη δυνατότητα να τρέξετε στις πίστες του "Super Monaco GP" χωρίς να είναι απαραίτητο να βγείτε από το σπίτι σας, γιατί η U.S. Gold φρόντισε για το conversion του εν λόγω coin-op σε όλους τους υπολογιστές. Το conversion είναι σχεδόν ίδιο με το coin-op (εκτός βέβαια από το τιμόνι και τα πεντάλ), με τη διαφορά ότι δεν υπάρχει ο χάρτης της πίστας στην οθόνη, αν και το κακό είναι μάλλον μικρό. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε το κιβώτιο ταχυτήτων του υπολογιστή σας (αυτόματο, τεσσάρων ταχυτήτων ή εφτά ταχυτήτων), ανάλογα με το πόσο ικανός αισθάνεστε. Κατόπιν παίρνετε τη θέση σας στην εκκίνηση (πάντα τελευταίος, πράγμα που προφανώς είναι άδικο), και προσπαθείτε να περάσετε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, κάνοντας το μικρότερο δυνατό χρόνο.

Το conversion έχει διατηρήσει τα περισσότερο θετικά στοιχεία του gameplay που υπήρχαν στο coin-op. Κάποια μικρά προβλήματα παρουσιάζονται όταν τα γραφικά μπερδεύονται και όταν η ταχύτητα του παιχνιδιού μειώνεται λόγω του ότι υπάρχουν πολλά αντικείμενα στην οθόνη. Τα γραφικά βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, ενώ ο ήχος, αν και καλός, μπορούσε να βελτιωθεί ακόμη...

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT



Σίγουρα θα έχετε δει αρκετές ταινίες, όπου οι μυστικές κρύπτες πύργων επιφυλάσσουν ευχάριστες εκπλήξεις σε όσους τις ανακαλύπτουν, π.χ. αμύθητους θησαυρούς ή μαγικές συνταγές κ.λπ. Η περίπτωση που εξετάζουμε όμως δεν είναι μία από αυτές, αλλά βγαίνει από κάποιο θρίλερ, μια και μόλις άνοιξε η κρύπτη εμφανίστηκαν υπήκοοι του βασιλείου των ζωντανών-νεκρών ή ζόμπι, όπως είναι περισσότερο γνωστοί στο ευρύ κοινό.

Ο πρωταγωνιστής, τώρα, του παιχνιδιού Rock E. Headstone αναλαμβάνει να στείλει τα ζόμπι εκεί απ' όπου ήρθαν, έτσι ώστε να μην προλάβουν να φτάσουν στην πόλη και να σκοτώσουν αθώους ανθρώπους. Για να πετύχει το σκοπό αυτό ο ήρωάς μας θα πρέπει να περιπλανηθεί στα δωμάτια του πύργου σκοτώνοντας τα ζόμπι που θα βρει στο δρόμο του και μαζεύοντας bonus icons που βρίσκονται διάσπαρτα στα δωμάτια. Τα bonus icons σας εφοδιάζουν με ισχυρά όπλα, όπως μπούμερανγκ και μαχαίρια, σας δίνουν κλειδιά που ανοίγουν κι άλλες κρύπτες που περιέχουν κι άλλα ζόμπι κ.λπ. Το κακό είναι ότι, αν προσπαθήσετε να μαζέψετε κάποια από τα icons αυτά, θα σας συμβεί κάτι πολύ άσχημο, όπως περίπου στο Rick Dangerous, πράγμα που είναι μάλλον εκνευριστικό.

Η Millenium, μετά από μια σειρά επιτυχιών, θα λέγαμε ότι απογοήτευσε τους οπαδούς της με το παιχνίδι αυτό, μια και ούτε τα γραφικά ούτε ο ήχος, αλλά ούτε και το gameplay βρίσκονται στα επίπεδα που η εταιρία αυτή μας είχε συνηθίσει. Το πιο θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι καταφέρνει να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα τρόμου που του ταιριάζει...

MIG–29 FULCRUM

Τα δύο τελευταία χρόνια όλες οι εταιρίες συναγωνίζονταν η μία την άλλη για το ποια θα κυκλοφορήσει το πιο ρεαλιστικό flight simulator. Ολες οι εταιρίες; Οχι ακριβώς. Η Domark δεν λάμβανε μέρος σ' αυτό το παιχνίδι, αλλά τώρα αποφάσισε ότι ήταν καιρός να κάνει την είσοδό της και στο χώρο αυτό. Ετσι, κυκλοφόρησε το "Mig-29 Fulcrum" που σας βάζει στο κόκπιτ ενός σοβιετικού μαχητικού αεροσκάφους, για να διεκπεραιώσετε έξι επικίνδυνες αποστολές. Στις έξι αυτές αποστολές περιλαμβάνεται μία, η οποία θα σας βοηθήσει να εξασκηθείτε, αφού σ' αυτήν το να συντρίψετε το αεροπλάνο σας δεν συνεπάγεται game over. Υπάρχει επίσης άλλη μία αποστολή, την οποία θα αναλάβετε μόνο μόλις περάσετε άλλες δοκιμασίες και η οποία έχει διάφορες φάσεις. Οι υπόλοιπες τέσσερις περιλαμβάνουν εντοπισμό και καταστροφή επίγειων και ναυτικών στόχων, καθώς και αερομαχίες με εχθρικά αεροσκάφη.



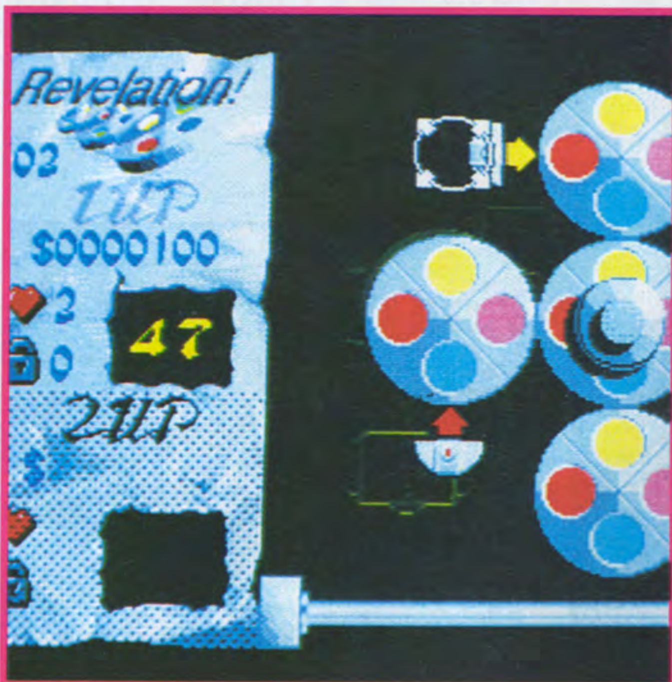
Συνήθως βλέπετε τη δράση μέσα από το κόκπιτ, απ' όπου μπορείτε να πληροφορείστε και τις ενδείξεις των οργάνων σας, αλλά αν αισθάνεστε σίγουροι, μπορείτε να επιλέξετε να μην φαίνονται τα όργανα, πράγμα που σας δίνει μεγαλύτερο οπτικό πεδίο. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε μια απεικόνιση τρίτου προσώπου, να βλέπετε δηλαδή τη δράση από σημείο που βρίσκεται έξω από το αεροπλάνο σας.

Η απειρία της Domark σ' αυτό το είδος των παιχνιδιών φαίνεται καθαρά μέσα στο παιχνίδι: φτωχά background graphics, κακός ήχος, μικρή, σχετικά με άλλα flight simulators, ταχύτητα, γεγονός που επηρεάζει πολύ τις αερομαχίες. Θα πρέπει να αναφέρουμε βέβαια και τα θετικά στοιχεία, όπως ο πολύ καλός έλεγχος του αεροσκάφους και οι όμορφες οθόνες που σας περιγράφουν την αποστολή σας πριν ξεκινήσετε. Ενα αξιοπρεπές simulator, το οποίο όμως δύσκολα θα μπορούσε να συγκριθεί με μερικά "κλασικά" του είδους, όπως π.χ. το "F-29 Retaliator".

REVELATION

Η διάρρηξη χρηματοκιβωτίων, το να βρει κάποιος δηλαδή το μαγικό συνδυασμό που θα έκανε το χρηματοκιβώτιο να αποκαλύψει το περιεχόμενό του, ήταν πάντα μια πρόκληση. Πολλοί ασχολήθηκαν με το σπορ αυτό στο παρελθόν, αλλά η επικινδυνότητά του (βλέπετε, κάποιοι πίστευαν ότι ζητούσανε περισσότερα από τη χαρά της παραβίασης του συνδυασμού) έχει εμποδίσει τη διάδοσή του στο ευρύ κοινό. Τώρα όμως, η Krisalis σας δίνει την ευκαιρία να ασχοληθείτε με το ευγενές αυτό άθλημα χωρίς να κινδυνεύετε. Σε κάθε πίστα του "Revelation" βλέπετε αρκετούς τροχούς, οι οποίοι εφάπτονται μεταξύ τους, και κάθε τροχός είναι χωρισμένος σε τέσσερις χρωματιστές περιοχές. Δίπλα σε κάποιους από τους τροχούς βρίσκονται βελάκια ορισμένου χρώματος που δείχνουν ποιο χρώμα θα πρέπει να φέρετε στη συγκεκριμένη θέση για να απενεργοποιηθεί μια κλειδαριά. Οταν καταφέρετε να τις απενεργοποιήσετε όλες, το χρηματοκιβώτιο ανοίγει. Για να φέρετε τα χρώματα στις σωστές τους θέσεις, θα πρέπει να γυρίσετε τους τροχούς, και τα πράγματα θα ήταν απλά, αν ο κάθε τροχός δεν επηρέαζε τους γειτονικούς του. Πιο συγκεκριμένα, αν περιστρέψετε έναν τροχό έτσι ώστε αυτός και κάποιος γειτονικός του να εφάπτονται σε σημείο ίδιου χρώματος, τότε ο γειτονικός θα περιστραφεί επίσης, πράγμα που με τη σειρά του μπορεί να προκαλέσει νέες περιστροφές άλλων τροχών. Φαίνεται απλό, αλλά στην πράξη τα πράγματα είναι μάλλον περίπλοκα.

Η Krisalis πήρε μια απλή ιδέα και την υλοποίησε κατά τον καλύτερο, ίσως, δυνατό τρόπο. Τα γραφικά είναι καλά, αν και όχι σπουδαία, και το ίδιο ισχύει για τον ήχο. Το gameplay ίσως δεν είναι τόσο εθιστικό όσο θα έπρεπε, αλλά αυτός μάλλον δεν θα αποθαρρύνει τους φίλους των puzzle games.

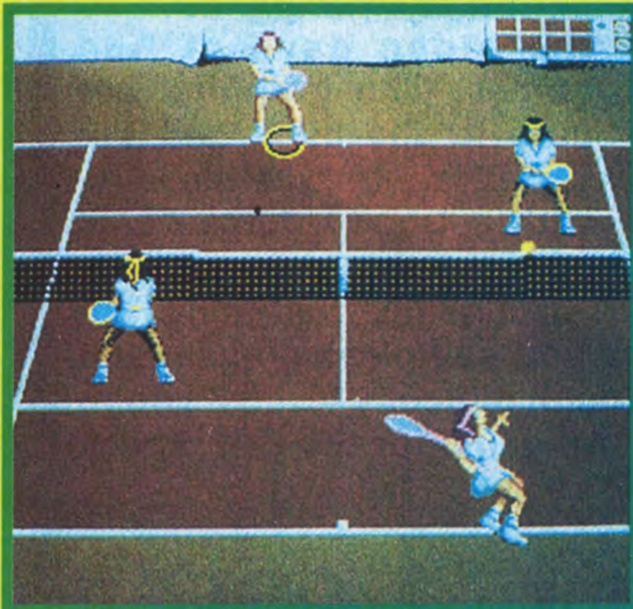


SUMMER CAMP



Η κατασκήνωση του Watadump είναι έτοιμη να ανοίξει και να υποδεχτεί τους παραθεριστές, όταν 24 ώρες ακριβώς πριν από την τελετή των εγκαινίων ανακαλύπτεται ότι λείπει το πιο βασικό στοιχείο για μια τέτοια τελετή: η σημαία (!). Οι υπεύθυνοι είναι αποφασισμένοι να μην προχωρήσουν στην τελετή χωρίς να υπάρχει σημαία, οπότε πολλοί άνθρωποι πρόκειται να χάσουν τις διακοπές τους, εκτός... Εκτός αν ο Max καταφέρει να βρει τη σημαία μέσα στις 24 ώρες που απομένουν. Για όσους τυχόν δεν γνωρίζουν, ο Max ή Mouse Maximus, όπως είναι το πλήρες του όνομα, είναι ένα ποντίκι που κατοικεί στην κατασκήνωση (και που δεν νοιάζεται βέβαια για τις διακοπές των ανθρώπων αλλά για το δικό του καλό, μια και ύπαρξη ανθρώπων συνεπάγεται ύπαρξη φαγητού). Για να βρει ο Max τη σημαία, θα πρέπει να περάσει μέσα από τέσσερα επίπεδα γεμάτα εχθρούς, μαζεύοντας icons με το λογότυπο "ACME". Εκτός από τα icons αυτά όμως, υπάρχουν και κάποια άλλα εξίσου σπουδαία για την εκπλήρωση της αποστολής, μια και θα ανανεώσουν τα πυρομαχικά του Max ή θα έχουν διάφορα αποτελέσματα πάνω στους κακούς, πράγμα που θα κάνει τη ζωή του Max πιο εύκολη. Δεν λείπουν βέβαια και οι παγίδες, για την ακρίβεια ποντικοπαγίδες, τις οποίες ο Max πρέπει να αποφεύγει. Η Thalamus τα κατάφερε για μια ακόμη φορά αρκετά καλά, αν και άφησε το αγαπημένο του στυλ με τα διαστημόπλοια και τους εξωγήινους και προχώρησε σε κάτι πιο χαριτωμένο. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος και το gameplay βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, και οι φίλοι των platform games θα το βρουν σίγουρα ενδιαφέρον.

PRO TENNIS TOUR II



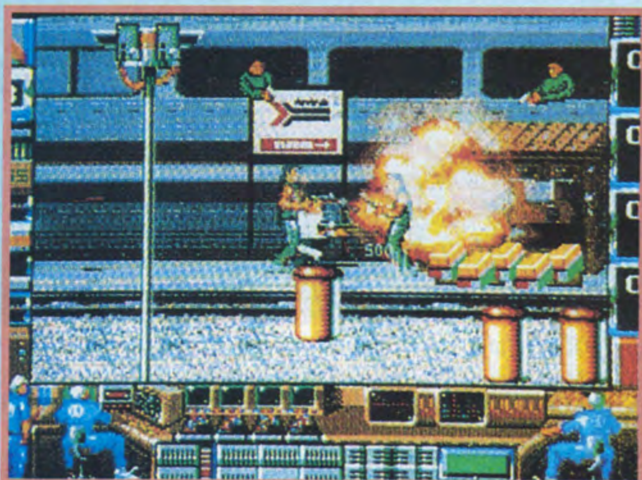
Η Ubi Soft δεν θα μπορούσε να βρει καλύτερη εποχή για να κυκλοφορήσει το καινούριο της tennis simulator, το "Pro Tennis Tour II", μια και πλησιάζει η εποχή για τα μεγάλα τουρνουά του Grand Slam κι εσείς σίγουρα χρειάζεστε προπόνηση μετά από πολύμηνη απουσία από τα γήπεδα του τένις.

Στο "Pro Tennis Tour II" μπορείτε να λάβετε μέρος σε απλά ή διπλά παιχνίδια, τα οποία γίνονται σε γήπεδο που εσείς διαλέγετε και που παίζονται στα τρία ή στα πέντε σετ, ή να λάβετε μέρος σε όλα τα δημοφιλή τουρνουά που γίνονται ανά τον κόσμο. Η απεικόνιση του γηπέδου και των παικτών είναι παρόμοια με αυτή που υπήρχε στο "Pro Tennis Tour", αλλά και στα περισσότερα tennis simulators, δηλαδή το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και πίσω από τη μια ομάδα. Το animation πάντως των παικτών είναι πιο φυσικό απ' ό,τι ήταν στον προκάτοχο του παιχνιδιού.

Η βασική διαφορά όμως του παιχνιδιού από τον προκάτοχό του δεν βρίσκεται στο animation, αλλά στο ότι έχετε τη δυνατότητα να δείτε και να αλλάξετε τις ικανότητες του παίκτη σας σε συγκεκριμένους τύπους χτυπημάτων (forehand, backhand, smash κ.λπ.). Οπως θα περιμένατε, το να αυξήσετε την ικανότητα του παίκτη σας σε κάποιο χτύπημα απαιτεί να θυσιάσετε κάποιο άλλο, κι έτσι θα πρέπει να προσέχετε, όταν πια θα έχετε μπει στο γήπεδο, ποια χτυπήματα θα χρησιμοποιείτε.

Το "Pro Tennis Tour II" δεν έχει και πολλά να προσθέσει στα όσα ήδη ξέρουμε για τα tennis simulators. Παρόλ' αυτά όμως, δεν παύει να είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι της κατηγορίας αυτής, και θα βρει τους θαυμαστές του ανάμεσα στους φίλους αυτού του είδος των παιχνιδιών.

CRIME WAVE



Η επιβολή της έννομης τάξης ήταν πάντα μία από τις αγαπημένες ασχολίες των οπαδών των shoot 'em ups, κι έτσι το καινούριο παιχνίδι της U.S. Gold αναμένεται να τους κινήσει το ενδιαφέρον. Στο παιχνίδι αυτό οι κακοί, υπό την ηγεσία του "King Pin", έχουν απαγάγει την κόρη του προέδρου Cole, που ακούει στο όνομα Brittany, και για να την ελευθερώσουν απαιτούν την ικανοποίηση όρων που θεωρούνται απαράδεκτοι. Αφού λοιπόν έχουν εξαντληθεί όλα τα περιθώρια διαπραγματεύσεων, αποφασίστηκε να λυθεί το πρόβλημα κατά τρόπο δυναμικό, να σταλεί, με άλλα λόγια, ο Lucas McCabe για να εξολοθρεύσει τη συμμορία και να ελευθερώσει την Brittany. Ο Lucas είναι αρχικά εξοπλισμένος μ' ένα αυτόματο όπλο και μερικές χειροβομβίδες που μπορεί να εκτοξεύει μ' έναν ειδικό εκτοξευτήρα. Τα όπλα αυτά είναι αρκετά για να αντιμετωπίσουν τους πρώτους κακούς που θα συναντήσετε, οι οποίοι είναι σχετικά ακίνδυνοι, αλλά αν θέλετε να φτάσετε πέρα από το τρίτο επίπεδο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα έξτρα όπλα που αποκτάτε μαζεύοντας bonus icons. Οταν καταφέρνετε να περάσετε ένα επίπεδο, παρουσιάζεται η πορεία σας μέσα στο παιχνίδι μέσα από digitized εικόνες.

Το παιχνίδι θυμίζει πολύ το "Narc" της Ocean, αν και του λείπουν, σε σχέση με το "Narc", κάποια στοιχεία όπως το two player game, η δυνατότητα να συλλαμβάνετε τους κακοποιούς και η δυνατότητα να ταλαιπωρείστε λόγω του κακού συστήματος ελέγχου. Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι τα γραφικά, αλλά και ο ήχος βρίσκεται σε καλά επίπεδα. Το gameplay δεν έχει τίποτε που να μην έχουμε ξαναδεί, αλλά όσοι ψάχνουν για ένα καλό shoot 'em up, θα μείνουν σίγουρα ικανοποιημένοι...

SOFTWARE *flash*

ZARATHRUSTA



Παρά τις αρχικές εντυπώσεις που δημιουργεί το όνομα του παιχνιδιού αυτού της Hewson, στην πραγματικότητα δεν έχει καμία σχέση με αρχαίες προφητείες ή φιλοσοφικές θεωρίες. Το μόνο αρχαίο πράγμα που θα μπορούσε να πει κανείς ότι έχει σχέση με το παιχνίδι αυτό είναι το "Thrust", που είχε κυκλοφορήσει από τη Mastertronic αρκετά χρόνια πριν, μια και μοιάζουν πολύ σε ό,τι αφορά το gameplay. Στο "Zarathrusta" ελέγχετε ένα μικρό σκάφος που περιπλανάται πάνω από εχθρικούς πλανήτες, με σκοπό να μαζέψει κάποια αντικείμενα και να επιστρέψει στη βάση του, όπου θα του ανατεθεί μια νέα, πιο επικίνδυνη αποστολή. Οσο απλό και αν φαίνεται αυτό, στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου εύκολο: ο πιο σοβαρός εχθρός σας είναι η βαρύτητα του πλανήτη που σας έλκει στην επιφάνειά του, όπου σας περιμένει βέβαιη καταστροφή. Κατόπιν υπάρχουν τα καύσιμά σας, τα οποία τελειώνουν γρήγορα και αν φτάσουν στο μηδέν, θα σας είναι αδύνατο να ξεφύγετε από το πεδίο βαρύτητας του πλανήτη. Κατόπιν υπάρχουν τα εχθρικά κανόνια, εκτοξευτές πυραύλων κ.λπ. που προσπαθούν να σας αναγκάσουν σε ανώμαλη προσγείωση. Κάθε πλανήτης έχει έναν πυρηνικό αντιδραστήρα, τον οποίο αν πυροβολήσετε θα απαλλαγείτε από το τελευταίο είδος εχθρών, αλλά συνήθως ο αντιδραστήρας φυλάσσεται καλά και, εκτός αυτού, η αναζήτησή του κοστίζει σε καύσιμα.

Το "Zarathrusta" σίγουρα δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά, είναι όμως αρκετά εθιστικό από τη στιγμή που θα συνηθίσετε το χειρισμό του σκάφους σας. Αν έχετε βαρεθεί τα "κλασικά" παιχνίδια και ψάχνετε για κάτι διαφορετικό, τότε ίσως το βρείτε ενδιαφέρον...

HARD DRIVING II

Από τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει κάποιο πετυχημένο coin-op conversion ή γενικότερα computer game, είναι μαθηματικά βέβαιο ότι αργά ή γρήγορα θα κυκλοφορήσει και ο διάδοχός του. Στον κανόνα αυτό δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση το "Hard Driving" κι έτσι τώρα έχουμε στα χέρια μας το "Hard Driving II", πάλι από την Domark βέβαια.

Το βασικό gameplay δεν έχει αλλάξει και πολύ: οδηγείτε το αυτοκίνητό σας στις 3D πίστες του παιχνιδιού, προσπαθώντας να μείνετε μέσα στο δρόμο, να αποφύγετε τα εμπόδια που συχνά-πυκνά παρουσιάζονται σ' αυτόν και να μη μετατρέψετε το αυτοκίνητό σας σε παλιοσίδερα, προσπαθώντας να εκτελέσετε τα εξεζητημένα ακροβατικά που βρίσκονται στην ημερήσια διάταξη.

Φυσικά, υπάρχουν και αλλαγές σε σχέση με το "Hard Driving". Μερικές από αυτές είναι απλά κάποια επιπρόσθετα options και βελτιώσεις στην ταχύτητα και το gameplay, ενώ άλλες είναι πιο ουσιαστικές, όπως για παράδειγμα ο track editor, που σας επιτρέπει να σχεδιάζετε τις δικές σας πίστες κάνοντάς τις όσο εύκολες ή δύσκολες επιθυμείτε. Μια άλλη σημαντική βελτίωση είναι ότι μπορείτε να συνδέσετε δύο μηχανήματα μεταξύ τους (Amiga, ST, PC) μέσω RS-232 και να ανταγωνιστείτε με κάποιο φίλο σας.



Τα γραφικά του "Hard Driving II" βρίσκονται στα ίδια υψηλά επίπεδα με αυτά του προκατόχου του, ενώ ο ήχος έχει βελτιωθεί κάπως. Στον τομέα του gameplay τώρα, τα πράγματα είναι αρκετά καλά, ενώ το two player option και ο track editor αυξάνουν σημαντικά τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού...

SOFTWARE *flash*

S.T.U.N. RUNNER

Το "S.T.U.N. Runner" είναι ίσως το coin-op conversion που συζητήθηκε περισσότερο από κάθε άλλο πριν κυκλοφορήσει, κυρίως λόγω των ανακοινώσεων της Domark, που άλλες φορές έλεγαν ότι το conversion θα γίνει και άλλες φορές το αντίθετο. Τελικά, η Domark κατάφερε να συμφωνήσει με την Atari, κατασκευάστρια του coin-op, κι έτσι σήμερα έχουμε το conversion του παιχνιδιού.

Στο "S.T.U.N. Runner" βρίσκεστε στο πηδάλιο ενός μελλοντικού σκάφους και σκοπός σας είναι να το οδηγήσετε μέσα από διαδρόμους και τούνελ με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα που μπορείτε να επιτύχετε, αποφεύγοντας παράλληλα τα εμπόδια που υπάρχουν εκεί. Εκτός από εμπόδια όμως, στη διαδρομή θα συναντήσετε και αστέρια, τα οποία μπορείτε να μαζέψετε αφ' ενός για να αυξήσετε το σκορ σας και αφ' ετέρου για να τα ανταλλάξετε αργότερα με turbo boosts και smart bombs.

Το παιχνίδι έχει 24 επίπεδα και σε καθένα από αυτά θα πρέπει να συμπληρώσετε τη διαδρομή σε καθορισμένο χρονικό διάστημα, αλλιώς θα αναγκαστείτε να αντιμετωπίσετε το "Game Over".



Οσοι έχουν δει το coin-op σίγουρα θα έχουν εντυπωσιαστεί από την ταχύτητά του, που ήταν άλλωστε ο βασικός παράγοντας επιτυχίας του. Δυστυχώς, δεν θα μπορούσε να πει κανείς το ίδιο για το conversion, που υστερεί αισθητά στον τομέα αυτό. Στον τομέα των γραφικών τα 16-bit μηχανήματα τα καταφέρνουν καλά, ενώ τα 8-bit θυμίζουν λιγότερο το coin-op. Ο ήχος είναι ο τομέας που υπέφερε λιγότερο από το conversion, ενώ το gameplay δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως παρόμοιο του coin-op. Μόνο για φανατικούς αυτού του είδους των παιχνιδιών.

Νέα του Software

Φαντάζεστε να παίζετε "Populus" και να μπορείτε να σώνετε τα παιχνίδια σας και κατόπιν να τα φορτώνετε μέσα από το "Captive"; Ή να φορτώνετε στο "Power Monger" χαρακτήρες και καταστάσεις που έχετε δημιουργήσει στο "Realms"; Το πιθανότερο είναι πως όχι, αλλά κάποιοι το σκέφτηκαν πριν από σας για σας. Πιο συγκεκριμένα η Bullfrog, κατασκευάστρια εξαιρετικών simulations, όπως το "Populus" έχει βάλει σαν στόχο να κάνει όλα τα simulations που κυκλοφορούν συμβατά σε επίπεδο sared games, δηλαδή θα μπορείτε να φορτώνετε μέσα από οποιοδήποτε simulation ένα παιχνίδι που έχετε σώσει μέσα οποιοδήποτε άλλο. Το πώς αυτό θα δουλεύει στην πράξη και το πώς θα πείσει τις άλλες εταιρίες να συνεργαστούν στην ιδέα αυτή παραμένει άγνωστο. Το μόνο που είναι βέβαιο προς το παρόν είναι ότι η Bullfrog θα προσπαθήσει να κάνει το, υπό ανάπτυξη, "Populus II" συμβατό με άλλα simulations που ήδη υπάρχουν.

Τα αποτελέσματα της ενδιαφέρουσας αυτής προσπάθειας δεν θα αργήσουν να φανούν στις οθόνες των υπολογιστών μας. Εμείς, φυσικά, θα σας κρατάμε ενήμερους.

Μέχρι σήμερα έχουμε δει πολλές κινηματογραφικές ταινίες να μεταφέρονται στις οθόνες των υπολογιστών μας, π.χ. το "Robocop", το "Predator", το "Licence to kill" κ.ά. Ποτέ όμως δεν είχαμε μια ταινία με θέμα από ένα παιχνίδι, πράγμα που φαίνεται όμως να αλλάζει χάρη στη Light Motive που πρόκειται να γυρίσει μια ταινία, στην οποία θα πρωταγωνιστούν ο Mario και ο Luigi, οι ήρωες από το γνωστό μας "Super Mario Bros" της Nintendo! Περισσότερες λεπτομέρειες δεν έχουν γίνει γνωστές, μια και το σενάριο γράφεται ακόμη. Πάντως πιστεύεται ότι τα γυρίσματα θα αρχίσουν μέσα στο καλοκαίρι και ότι η ταινία θα είναι έτοιμη στο τέλος της άνοιξης του επόμενου χρόνου.

Την πεπατημένο οδό όμως στο θέμα των σχέσεων computer games - κινηματογράφου ακολουθούν τρεις άλλες εταιρίες, συγκεκριμένα η Ocean, η Lucasfilm και η Entertainment International. Η Ocean κινείται προς την απόκτηση των δικαιωμάτων για το "Terminator II: Judgment Day", στο οποίο πρωταγωνιστεί ο Arnold Schwarzenegger. Η Lucasfilm αποφάσισε να φτιάξει ένα παιχνίδι με θέμα από το "Star Wars" (και που θα είναι εντελώς διαφορετικό από αυτά που έχουμε δει από την Domark, κατά τη Lucasfilm πάντα), ενώ η Entertainment International απέκτησε τα δικαιώματα για το τελευταίο φιλμ του Στήβεν Σπήλμπεργκ, το "Arachnophobia". Το τελευταίο μάλλον δεν συνιστάται για όσους έχουν αδύνατα στομάχια, αφού θα είναι γεμάτο από τα όχι και τόσο συμπαθητικά πλάσματα με τα οκτώ πόδια, τα οποία απασχολούνται συνήθως με το να πλέκουν ιστούς. Το παιχνίδι αυτό θα είναι arcade-shoot 'em up και είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει περίπου στις αρχές του Μαΐου.

Και κλείνουμε με μια είδηση που ενδιαφέρει όσους έχουν αποκτήσει την κονσόλα των ονείρων τους και βαριούνται να αλλάζουν τα cartridges. Η Megaplay κυκλοφόρησε ένα περιφερειακό που σας επιτρέπει να έχετε ανά πάσα στιγμή συνδεδεμένα στο μηχάνημά σας μέχρι 10 cartridges, ενώ επιλέγετε αυτό που θέλετε με το πάτημα ενός κουμπιού. Το περιφερειακό αυτό κυκλοφορεί προς το παρόν για την 16-bit Sega και την κονσόλα της Nintendo, αλλά πρόκειται να κυκλοφορήσει και για άλλα συστήματα.

ΜΕΡΣΕΝΤΕΣ ΚΑΛΕΙ ΚΙΤ

Μπορεί να μην είναι το αυτοκίνητο του ιππότη της Ασφάλτου, αλλά δεν είναι και ένα κοινό αυτοκίνητο. Η παράξενη επιστήμη Κυβερνητική έχει βάλει το χέρι της για να φέρει στο σόου αυτοκινήτων στο Ντητρόιτ ό,τι πιο εξελιγμένο έχει να παρουσιάσει στον τομέα της οδήγησης η σύγχρονη αυτοκινητοβιομηχανία. Η Mercedes έδειξε κάτι από το μέλλον με το F100, ένα αυτοκίνητο με προδιαγραφές F-16. Ο οδηγός στέκεται στο κέντρο των εμπρός καθισμάτων, δίνοντας τη μέση λύση στην αριστερή ή δεξιά οδήγηση. Οι καθρέφτες απαγορεύονται αυστηρά λόγω μείωσης του αεροδυναμικού συντελεστή, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα μείνετε και τυφλοί. Αντίθετα, ειδικές κάμερες και οθόνες παρουσιάζουν με κάθε λεπτομέρεια τι συμβαίνει πίσω και πλάγια, ενώ ένα ειδικό σύστημα radar ανιχνεύει την περιοχή και προειδοποιεί αν κάποιο άλλο όχημα αλλάζει λωρίδα ή αν πρόκειται να συναντήσετε εμπόδια. Ολα αυτά τα βλέπετε μέσα από μια οθόνη υγρών κρυστάλλων τύπου HUD (ο διαφανής "πίνακας" με τις πληροφορίες που παρεμβάλλεται στο οπτικό πεδίο των πιλότων στα σύγχρονα αεροσκάφη), η οποία παρουσιάζει όλες τις πληροφορίες που θεωρεί απαραίτητες, αφού πρώτα τις ταξινομήσει κατά σειρά προτεραιότητας. Το F100 δεν πρόκειται να μείνει ποτέ από καύσιμα, μια και μπορεί να χρησιμοποιήσει πετρέλαιο, ηλεκτρισμό ή υδρογόνο, συμβάλλοντας στη μείωση της μόλυνσης του περιβάλλοντος. Μην κοιτάτε την τσέπη σας αναστατωμένοι, το αυτοκίνητο δεν παράγεται



ΟΤΑΝ ΤΑ GAMES ΠΙΑΝΟΥΝ ΤΗΝ ΚΟΥΒΕΝΤΑ...

Η προγραμματιστική ομάδα Bullforg ανήκει στη σπάνια πια κατηγορία των software houses που συνεχίζουν να έχουν πρωτότυπες ιδέες. Και δεν μιλάμε μόνο για τα παιχνίδια της, αλλά και για μεγαλύτερα, πιο φιλόδοξα σχέδια. Τι θα λέγατε για παιχνίδια που θα μπορούν να ανταλλάσσουν δεδομένα και να "μιλούν" μεταξύ τους; Τα παιχνίδια δεν θα χρειάζεται να έχουν το ίδιο θέμα, όπως συμβαίνει σήμερα (σήμερα υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιούνται χαρακτήρες μόνο μεταξύ ίδιων παιχνιδιών, π.χ. Bard's Tale και Bard's Tale II ή Legend of Faerghail) με παράξενα έως απρόβλεπτα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να οδηγήσετε το F-15 του After-burner σας επάνω από τις χώρες του PowerMonger ή να βάλετε τον Larry να βγάλει το άχτι του στις πίστες του Xenon II. Ή ακόμη να παίξετε Populus II μέσα στην πόλη που δημιουργήσατε στο Sim City. Η ιδέα αυτή βέβαια χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια και προπαντός συνεργασία και συζήτηση μεταξύ των προγραμματιστών όλων των software houses, ώστε σε κάθε νέο παιχνίδι να χρησιμοποιούνται οι ίδιες ή συμβατές ρουτίνες save/load για τους χαρακτήρες. Ομως οι υπεύθυνοι της Bullforg είναι αισιόδοξοι. Ηδη οι πρώτες συζητήσεις έχουν γίνει και όλοι συμφωνούν ότι είναι μια πολύ καλή ιδέα. Για να δούμε τι μας επιφυλάσσει το μέλλον...

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΜΥΑΛΩΝ

Δεν ξέρουμε αν το είχατε ευχαριστηθεί ή όχι, αλλά το Life and Death δεν ήταν παιχνίδι για κανονικούς ανθρώπους. Παραήταν ρεαλιστικό και υπήρχαν φορές που πιάναμε τον εαυτό μας πραγματικά να τρέμει, τη στιγμή που εκτελούσαμε δύσκολες εγχειρήσεις μέσα στο monitor. Αφήστε δε τις περιπτώσεις που ξεχνούσαμε το αναισθητικό. Οι τρομακτικές κραυγές του ασθενή έφταναν για να μας γεμίσουν τύψεις, κι ας ξέραμε ότι ο ασθενής ήταν στην πραγματικότητα το τσιπάκι του ήχου. Ποντάροντας στην επιτυχία και στα... νεύρα των gamers, η Mindscape κυκλοφορεί τώρα το Life and Death II, το οποίο

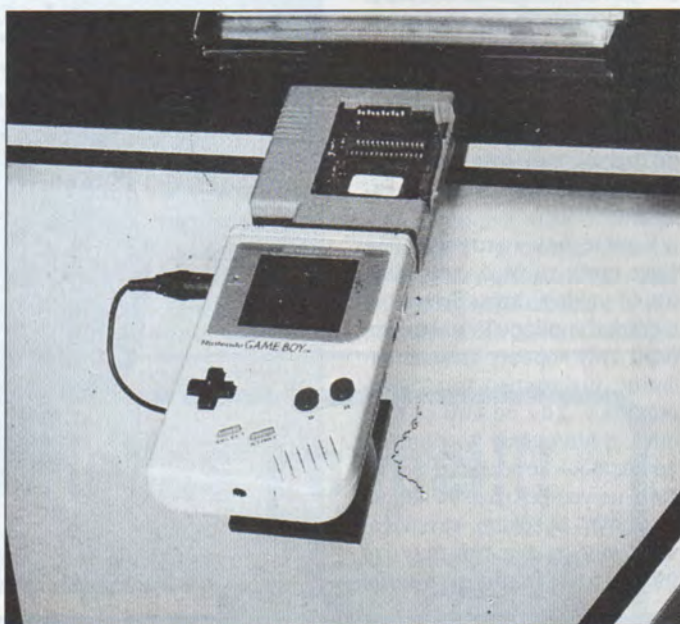




σας προβιβάζει σε νευροχειρουργό και σας δίνει μια ομάδα από ασθενείς με βαριές εγκεφαλικές βλάβες για να τους πετσοκόψετε. Στη διάθεσή σας έχετε όλο το προσωπικό και τα μηχανήματα ενός σύγχρονου νοσοκομείου, με ακτίνες Χ, τομογράφους κ.λπ. κ.λπ. Πριν αποφασίσετε να πάρετε το νυστέρι στα χέρια σας, πρέπει να σας προειδοποιήσουμε: όλα είναι όσο πιο ρεαλιστικά μπορούν να γίνουν. Στο PC υποστηρίζονται και τα 256 χρώματα της κάρτας VGA, ενώ υπάρχουν sampled ήχοι για τις εντολές του χειρουργού και τον ήχο του τρυπανιού (μπλιααααχ!). Παρόμοια ή και χειρότερα θα είναι τα πράγματα για την Amiga και τον ST. Το παιχνίδι ενδείκνυται για gamers που αγαπούν το ρεαλισμό, για υποψήφιους νευροχειρουργούς και για ζόμπι. BRAINS! MORE BRAAAAINS!!

ΤΟ GAMEBOY ΣΟΒΑΡΕΥΕΤΑΙ

Οσο κι αν αποτελεί αδιαμφισβήτητο γεγονός το ότι το Gameboy είναι μια παιχνιδομηχανή, δεν υπάρχει κανείς που να λέει όχι σε κάτι διαφορετικό. Να λοιπόν που και ένα game console μπορεί να αποδειχτεί χρήσιμο και διασκεδαστικό συγχρόνως. Η αμερικανική εταιρία GameTek παρουσίασε το InfoGenius, μια έξυπνη σειρά προγραμμάτων σε cartridges, τα οποία περιλαμβάνουν από spelling checker και calculator μέχρι ηλεκτρονικό ξεναγό των τουριστικών αξιοθέατων της Αμερικής σε τρεις γλώσσες (Αγγλικά, Γαλλικά, Ισπανικά) με ταυτόχρονη μετάφραση. Το μόνο μειονέκτημα της όλης προσπάθειας είναι η δυσκολία στην εισαγωγή χαρακτήρων, μια και το μόνο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι ο σταυρός και τα fire buttons, για να μετακινείτε το κερσοράκι. Ολα αυτά βέβαια, όπως καταλαβαίνετε, δεν είναι και τόσο χρήσιμα για τα ελληνικά δεδομένα (εκτός αν πρόκειται να ταξιδέψετε στην Αμερική), πλην όμως είναι πολύ ενδιαφέροντα, αν σταθεί κανείς στο γεγονός ότι μια κονσόλα μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα πράγματα από τα games. Αναμένουμε εκπλήξεις...



PHILIPS Η ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ

Αρχές της νέας δεκαετίας και η Philips είναι πάλι εδώ.

Στα 1980 ετοίμασε και παρουσίασε τις ακτίνες laser στην υπηρεσία της ακουστικής ποιότητας.

Δέκα χρόνια μετά επανέρχεται με κάτι που πιστεύει ότι θα φέρει μια ακόμη επανάσταση στην εγγραφή και αναπαραγωγή του ήχου και μάλλον δεν έχει άδικο. Προϊόν της συνεργασίας της με τη Matsushita είναι το DCC, η ψηφιακή κασέτα.

Φυσικά, η ψηφιακή κασέτα και τα ψηφιακά κασετόφωνα δεν είναι κάτι καινούριο. Υπάρχουν ήδη με τη μορφή των DAT εδώ και χρόνια. Ομως, η DCC παρουσιάζει πάρα πολλά πλεονεκτήματα που την καθιστούν πολύ ανταγωνιστική.

Το πρώτο και κύριο χαρακτηριστικό της είναι ότι τα κασετόφωνα που τη δέχονται, δέχονται και κοινές αναλογικές κασέτες. Ετσι, η συμβατότητα παραμένει και δεν είναι ανάγκη να αποχαιρετήσετε όλη τη συλλογή κασετών που είχατε τόσα χρόνια.

Οι DCC είναι ίδιες σε μέγεθος με τις κοινές κασέτες, αλλά διαφέρουν ως προς την όψη και την κατασκευή.

Η διάρκειά τους είναι 90 λεπτά.



Ηδη η Tandy και άλλοι κατασκευαστές δέχτηκαν να υποστηρίξουν το νέο προϊόν. Μείνετε σε κατάσταση αναμονής!

LYNX: ΕΝΑ ΑΣΤΕΡΙ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

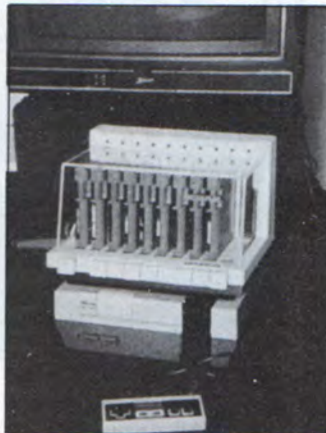
Οι φήμες έλεγαν μέχρι χτες το αντίθετο και για μας ήταν εύκολο να τις πιστέψουμε. Βλέπετε έχουμε μάθει να μην παίρνουμε και πολύ την Atari στα σοβαρά. Πράγματι, ενώ σχεδόν όλοι αδιαφορούν για την εταιρία, αυτή συνεχίζει να μεγαλουργεί. Στη χώρα όπου κυριαρχεί η Nintendo και οι ιαπωνικές κονσόλες γενικότερα, στις Ηνωμένες Πολιτείες, κυκλοφόρησε πρόσφατα μια στατιστική που έκανε πολλούς να πεταχτούν από τις καρέκλες τους. Το Atari Lynx αυτήν τη στιγμή έχει 200.000 οπαδούς, περισσότερους και από το Sega Megadrive και από το PC Engine!

Κανείς δεν κατάλαβε πώς έγινε αυτό, το θέμα όμως είναι ότι το μηχανηματάκι δείχνει να ανηφορίζει αθόρυβα αλλά σταθερά στην κορυφή, χρησιμοποιώντας την τακτική του "αιφνιδιασμού". Σαν να μην έφτανε αυτό, η Atari μόλις πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε ξανά το Lynx με νέα βελτιωμένη και πιο "συμπαγή" σχεδίαση, κατεβάζοντας συγχρόνως την τιμή στα 99 δολάρια (περίπου 18.000 δρχ.). Η διαπίστωση του μεγάλου πια κοινού του Lynx είχε ήδη επίπτωση και στο software που δημιουργείται, το οποίο προβλέπεται να αυξηθεί κατακόρυφα τους επόμενους μήνες (κι εδώ θα γίνει η μεγάλη μονομαχία με το GameBoy, το οποίο διατηρεί την πρώτη θέση λόγω προγραμμάτων). Η ανακοίνωση της μείωσης της τιμής έφερε πραγματική αναστάτωση στην αγορά και προβλέπεται ότι σε λίγους μήνες το Lynx θα βρίσκεται σε κάθε αμερικανική οικογένεια. Βέβαια, έχουμε και εδώ κάποιους σοβαρούς ανταγωνιστές για τη δεύτερη θέση: το Sega GameGear και το φορητό PC Engine της NEC (το GameBoy έτσι κι αλλιώς είναι πρώτο). Ομως, οι ειδικοί λένε ότι δεν πρόκειται να απειληθεί. Ο λόγος είναι ότι, αν και τα προγράμματά τους είναι πολύ καλά, "χάνουν" κατά τη μεταφορά τους στη μικρή οθόνη των φορητών, πρόβλημα που δεν έχουν φυσικά οι υπόλοιπες κονσόλες, μια και ό,τι software γράφεται, γράφεται αποκλειστικά γι' αυτές. Εμείς δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε να δούμε το Lynx και εδώ να υποστηρίζεται επίσημα με μια τιμή προσιτή, για να αποκτήσει και Ελληνες φίλους.



ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΔΟΥΜΕ...

Οι φανατικοί παιχνιδάδες και κάτοχοι της NES (Nintendo Entertainment System) ας στρέψουν αλλού την προσοχή τους. Στην πρόσφατη έκθεση ηλεκτρονικών καταναλωτικών ειδών του Las Vegas εμφανίστηκε μια διαφανής θήκη, η οποία προσαρμόζεται στην υποδοχή των cartridges και προσφέρει τη δυνατότητα να έχετε επάνω μέχρι και 10 από αυτά, τα οποία και επιλέγετε με το πάτημα ενός πλήκτρου. Ετσι, η κονσόλα απέκτησε και... γεμιστήρα, για όσους θέλουν μεγάλες δόσεις από ακατάπαυστο gaming με τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Ολα αυτά βέβαια στην Αμερική. Πού αλλού;



ΧΕΛΩΝΟΠΟΝΤΙΚΑΣ

Μα καλά, έχουμε τρελαθεί ΤΕΛΕΙΩΣ; Γιατί, τι μας έκαναν τα ποντίκια και τα εγκαταλείψαμε; Τώρα σειρά έχουν οι χελώνες! Στο CES show υπήρχε και αυτό: μια ηλεκτρονική χελώνα, η οποία ευτυχώς δεν ήταν ούτε μεταλλαγμένη ούτε νίντζα.

Ομως είχε αντικαταστήσει τα mouse που όλοι ξέρουμε και είχε αναλάβει αυτήν τη δουλειά. Οσοι την είδαν, είπαν ότι ανεβοκατεβάζει icons και menus με την ίδια ευκολία όσο και οι συνάδελφοί της. Τώρα, γιατί εσείς θα την προτιμήσετε έναντι των ποντικιών, είναι δική σας υπόθεση. Ισως, αν ζείτε με κανέναν ελέφαντα μαζί...



ΝΟΣΤΙΜΑ ΚΟΥΤΣΟΜΠΟΛΙΑ

Σε όσους αρέσουν οι ανεπιβεβαίωτες (μέχρι ένα βαθμό) πληροφορίες, έχουμε μερικά πολύ ευχάριστα νέα, τα οποία ελπίζουμε να επιβεβαιωθούν σύντομα:

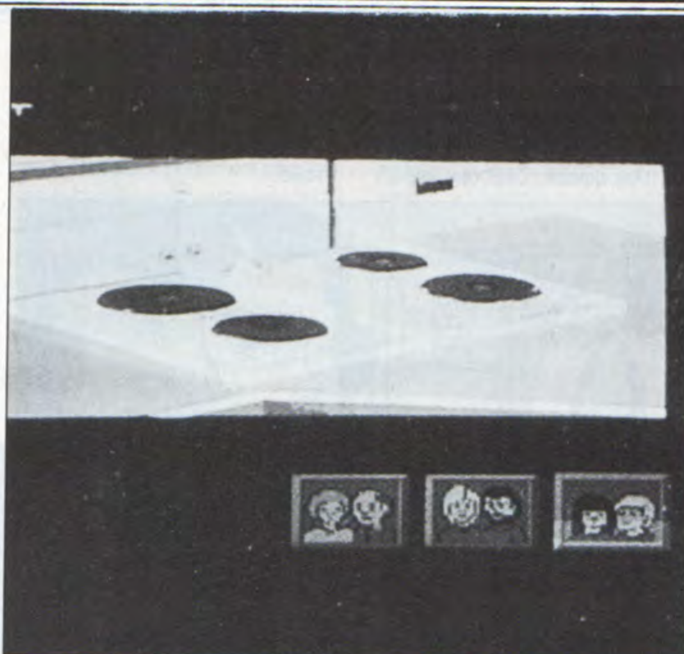


α) Ενώ το ελκυστικό και πολυσυζητημένο CDTV ακόμη να φανεί (μάλλον θα πρέπει να το περιμένουμε στο τέλος της άνοιξης), η Commodore προχωρά σε μια κίνηση που ανταγωνίζεται το προϊόν της, αλλά σκορπά χαμόγελα στα περίπου δύο εκατομμύρια οπαδών της, κατόχων Amiga, ανά τον κόσμο. Ενα interface θα επιτρέπει στην Amiga να τρέξει ολόκληρη την γκάμα του CDTV software κατευθείαν. Ακόμη πιο ευχάριστη είναι η είδηση ότι το "CDTV interface" δεν θα έχει δικό του ενσωματωμένο CD, αλλά θα επιτρέπει να συνδεθεί το CD που πιθανόν έχετε ή έχετε σκοπό να αποκτήσετε. Το μόνο που ίσως χρειαστεί να αγοράσετε έξτρα και δεν περιλαμβάνεται στο πακέτο είναι το χειριστήριο υπέρυθρων ακτίνων, που όμως δεν φαίνεται να είναι τόσο απαραίτητο, παρά μόνο αν θέλετε σώνει και καλά να εγκαταλείψετε το πληκτρολόγιό σας. Η τιμή δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη, αλλά μάλλον θα είναι υψηλή και κοντά στις 300 λίρες (περίπου 112.000 δρχ.). Το πρωτότυπο είναι ήδη έτοιμο, είναι ένα μακρόστενο μπεζ κουτί (σαν τα παλιά drives του C-64) και έχει μια υποδοχή εμπρός για το CD σας. Παραγωγή θα αρχίσει κατά τα φαινόμενα το καλοκαίρι.

β) Παρόλη την αργοπορία της κυκλοφορίας του CDTV, το software συνεχίζει να κυκλοφορεί ακάθεκτο. Τώρα έχουμε, εκτός από προγράμματα εγκυκλοπαιδικού περιεχομένου, και τα πρώτα παιχνίδια που δεν χρησιμοποιούν πια μόνο ψηφιοποιημένες εικόνες αλλά και σκίτσα. Ενα από αυτά είναι μια ολόκληρη αστυνομική ταινία και λέγεται Cautious Condor. Με γραφικά και ατμόσφαιρα που μας μεταφέρει πίσω στα 1937, το παιχνίδι προσφέρει κάτι από το στυλ των ιστοριών της Αγκαθα Κρίστι, καθώς εσείς στο ρόλο ενός αστυνομικού επιθεωρη-

τή αναλαμβάνετε να διαλευκάνετε την υπόθεση της δολοφονίας του γιου του κατόχου ταχύπλοου σκάφους με το ομώνυμο όνομα. Η υπόθεση και η πλοκή ξετυλίγονται ανάμεσα στους επιβάτες και στις καμπίνες του πλοίου. Τα γραφικά ακολουθούν το στυλ των κόμικς του 1930 και δεν υπάρχει (επίτηδες φυσικά) animation. Επίσης, ο ήχος δεν είναι από synthesizer, αλλά προσεγγίζει το "ραδιοφωνικό" ύφος της εποχής. Εκτός όμως από το Cautious Condor, ένα ακόμη εκκεντρικό πακέτο software έρχεται να προστεθεί στη συλλογή. Λέγεται Our House (δεν τραγουδούν οι Madness) και δεν κάνει τίποτε άλλο από το να σας ξεναγεί στο... σπίτι σας και να παρουσιάζει τι θα μπορούσε να υπάρχει σε προηγούμενες ιστορικές περιόδους. Για παράδειγμα, αν κάνετε κλικ στην εικόνα της ηλεκτρικής κουζίνας, θα μπορέσετε να δείτε μια ηλεκτρική κουζίνα του '40 να βρίσκεται στη θέση της. Κάντε το ίδιο για όλα τα σημεία του σπιτιού και θα πάρετε μια γεύση για το πώς ζούσε ο παππούς με τη γιαγιά σας. Και μη ψηφιακότερα....

γ) Ενα μηχάνημα που έχουμε όλοι μας ζηλέψει και που μέχρι τώρα ήταν αποκλειστικός κάτοικος Ιαπωνίας είναι το FM-Towns, το σούπερ PC με το CD. Χαράς ευαγγέλια λοιπόν για εκείνους που έχουν κάμποσα χρήματα στην τσέπη. Αφού ο αριθμός των κατόχων του Towns έφτασε στην πατρίδα του το 70 K (μικρό πάντως σε σχέση με τα νούμερα των υπόλοιπων υπολογιστών στη χώρα αυτή), το μηχάνημα το σκέφτεται πλέον σοβαρά να επισκεφτεί την Ευρώπη και την Αμερική. Οπλα του σε αυτή την εξόρμηση είναι, εκτός από τα αναμφισβήτητα πλεονεκτήματα στο hardware, η συμβατότητα με τα PCs, η πρόσφατη "συμμαχία" με τη Microsoft και ίσως μια μείωση της τιμής. Η κυκλοφορία του τοποθετείται στα τέλη της χρονιάς και όσοι θέλουν να περιμένουν μπορούν να ονειρεύονται το μηχανάκι με το CD, τα τρομερά γραφικά, τον 80386 και τα Windows 3.0, σ' ένα πολύ καλό πακέτο.



ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΚΟ COMPUTING

Θα πρέπει να θυμάστε πριν από περίπου ένα χρόνο την εταιρία Franklin Computers και τα ηλεκτρονικά της θαυματάκια (κι αν δεν τα θυμάστε, πάλι εντάξει είμαστε). Ενα ηλεκτρονικό σούπερ-λεξικό της αγγλικής με περισσότερες από 50.000 λέξεις, συλλαβισμό, εύρεση οικογένειας λέξεων και όλα τα συναφή, χωρούσε μέσα στην παλάμη του χεριού μας και περιείχε 1,5 MB μνήμης! Από τότε ακόμη σκεφτόμαστε πώς όλα κατάφεραν να δουλεύουν μέσα στο μικροσκοπικό σχετικά κουτάκι, αλλά προτού βγάλουμε κανένα τελικό συμπέρασμα, έχουμε ένα μεγαλύτερο θαύμα. Η ίδια εταιρία έχει έτοιμη μέσα σ' ένα παρόμοιο κουτάκι ολόκληρη την εγκυκλοπαίδεια Concise Columbia, μετατρέποντάς την σε πυρίτιο. Αλλά όχι έτσι απλά. Ολα τα λήμματα έχουν διασταυρωθεί και περιλαμβάνονται ακόμη και κουίζ-σταυρόλεξα! Κι αν όλα αυτά σας φαίνονται εντυπωσιακά, τόσο όσο φαίνονται και σε μας, τότε ακούστε και το καλό: τι λέτε για ένα λεξικό 250.000 λέξεων από Αγγλικά σε Ισπανικά και το αντίστροφο, με μονάδα φωνής για να ακούτε την προφορά των λέξεων; Ταχυπαλμίιιες...



MEGAΛΑ ΟΝΕΙΡΑ

Το όνειρο ποτέ δεν ξεχνιέται και η Atari θέλει τώρα να προσπαθήσει για μια ακόμη φορά να διασώσει το όνομα και την υπόληψη των πιο αδικοχαμένων ίσως παιδιών της, των Mega ST. Τα Mega STE έρχονται να πάρουν το αίμα των



προγόνων τους πίσω. Με πολύ καλές προδιαγραφές και επίσης ελκυστικότατη τιμή, δείχνουν ότι θα αποκτήσουν σύντομα το δικό τους κοινό. Τη φορά αυτή η Atari δεν έκανε το λάθος, αλλά εφοδίασε τα Mega με κάτι παραπάνω, ώστε να τους δώσει τη δική τους "προσωπικότητα". Ετσι οι MSTE δεν είναι απλά τα STE σε άλλο κουτί, αλλά περιλαμβάνουν στην τιμή τους ένα σκληρό δίσκο των 40 ή 50 MB, αυξημένη υπολογιστική ισχύ (16 MHz) και ένα πολύ καλύτερο monitor των 15 ιντσών, σχεδιασμένο από τη Philips. Επίσης το σασί έχει αλλάξει, θυμίζει πολύ περισσότερο TT και το πληκτρολόγιο έχει για μια ακόμη φορά απομακρυνθεί από την κεντρική μονάδα. Στα μικρά "συν" του μηχανήματος έχει προστεθεί και μια στερεοφωνική υποδοχή ακουστικών για αθόρυβο gaming. Δεν βλέπουμε την ώρα να το υποδεχτούμε στη χώρα μας, όχι τόσο γιατί το αγαπήσαμε κεραυνοβόλα, όσο γιατί πρέπει να το ελέγξουμε από πλευράς συμβατότητας.

ΚΑΠΟΤΕ ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ



Η Sega υποστηρίζει ανεπίσημα ότι έχει πουλήσει περίπου 1.000.000 παιχνιδομηχανές. Ηδη υπάρχουν περίπου 28.000.000 NES, κανείς δεν ξέρει πόσα ακριβώς GameBoy, ενώ το Lynx ήδη "χτύπησε" το μαγικό αριθμό 200.000. Οπως καταλαβαίνετε όλοι, αυτοί οι αριθμοί ισχύουν για τις Ηνωμένες Πολιτείες, όπου σχεδόν το μισό των πολιτών αυτής της χώρας κολλάει κυριολεκτικά επάνω σε μια οθόνη αρκετή ώρα κάθε μέρα για να ψυχαγωγηθεί ηλεκτρονικά. "Και τι μας νοιάζει εμάς; Αμερικανάκια είμαστε;" θα μου πείτε ψύχραιμα εσείς. Δίκιο έχετε, εμείς δεν πάσχουμε ακόμη. Ομως, μια τέτοια χώρα με τόσο μεγάλη αγορά ελέγχει τελικά τις τάσεις δημιουργίας software σε όλο τον κόσμο. Το αποτέλεσμα είναι εταιρίες, όπως η Lucasfilm και η Electronic Arts, να σκέφτονται πια σοβαρά να στρέψουν το ενδιαφέρον τους στις κονσόλες. Ηδη στο εξωπραγματικό ράντσο Skywalker, ο George Lucas και η ομάδα των προγραμματιστών του ασχολούνται με τη δημιουργία προγραμμά-



των και για τη NES (μέχρι τώρα προγραμμάτιζαν αποκλειστικά σε PCs). Το πρώτο παιχνίδι είναι - τι άλλο; - το Star Wars. Συγχρόνως με τη NES, πειραματισμοί γίνονται και σε άλλες κονσόλες που έχουν αρκετό hardware, ώστε να "αντέξουν" την τελειομανία της προγραμματιστικής ομάδας στο animation, όπως π.χ το Neo-Geo. Εν τω μεταξύ η ΕΑ "ψάχνεται" και αυτή για το Sega Genesis. Μοντέλα αεροπλάνων του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου ψηφιοποιούνται και ένα πανίσχυρο σύστημα βασισμένο σ' ένα Mac II αναλαμβάνει να υπολογίσει και να σχεδιάσει ένα-ένα τα καρέ. Κατόπιν το σύστημα μεταφέρεται μ' ένα ειδικό hardware "μετατροπής" κατευθείαν στη Sega. Δεκαπέντε προγραμματιστές και γραφίστες δουλεύουν περίπου 20 μήνες σε ομάδες των τριών για κάθε παιχνίδι. Μαζί τους βρίσκονται και ειδικοί, οι οποίοι δίνουν συμβουλές και tips, ειδικά στον τομέα των εξομοιώσεων. Οπως θα καταλάβατε, επικρατεί αναβρασμός και να δούμε πού θα πάει αυτή η κατάσταση.

Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι τα CD-ROMs είναι στο δρόμο και έρχονται!

GOING BACK TO MY ROOTS...

Οι στίχοι από το τραγουδάκι αυτό μας ήρθαν στο μυαλό όταν διαβάσαμε την ανακοίνωση της κυκλοφορίας του Elite Plus.
Αλήθεια, υπήρξε έστω και ένας από εσάς που να μην έβαλε τον εαυτό του μπροστά στην οθόνη του φοβερού αυτού υπεργαλαξιακού και διαχρονικού παιχνιδιού;
Και βέβαια είναι γεγονός ότι καλά παιχνίδια έρχονται και φεύγουν, μερικά από αυτά βραβεύονται , μόνο ένα όμως μπορεί να περηφανευτεί ότι είναι πραγματικά Elite.

Η Rainbird βελτιώνει αυτό τον καιρό την έκδοση του παιχνιδιού για IBM και συμβατούς με αποτέλεσμα το Elite Plus να χρησιμοποιεί για τα γραφικά του τις δυνατότητες των καρτών EGA και VGA. Τα αποτελέσματα είναι πράγματι εντυπωσιακά.

Στη βασική του ιστορία και ιδέα το παιχνίδι παραμένει ίδιο - μερικά πράγματα είναι καλύτερα να μην τα πειράζουμε. Στα υπόλοιπα formats το παιχνίδι παραμένει το ίδιο: Atari ST και Amiga ακολουθούν τα πρότυπα της πρώτης έκδοσης.

Ωστόσο, κάτι ακούγεται για βελτιώσεις και εκεί , βελτιώσεις που δεν θα έχουν να κάνουν μόνο με γραφικά και ήχο... Αλήθεια, πού έβαλα τη στολή μου;



DOLBY-STEREO GOODY'S

Μη μου πείτε ότι δεν πάτε σινεμά. Και ακόμη μη μου πείτε ότι δεν σας αρέσουν οι διαφημίσεις. Αν είναι δυνατόν.

Ε, λοιπόν τώρα υπάρχει και μια ελληνική διαφήμιση dolby-stereo, για να μη λέτε ότι μόνο οι ξένες είναι καλές. Ποια είναι; Αν δεν έχετε προσέξει ακόμη, πρόκειται για τη διαφήμιση των Goody's. Και δεν χρειάζεται να πάτε σινεμά στην Αθήνα ή τη Θεσσαλονίκη για να τη δείτε ή μάλλον και να την ακούσετε. Προβάλλεται και σε κινηματογράφους άλλων 10 πόλεων της Ελλάδας. Είναι ένα videoclip 1,5 λεπτού με το τραγούδι "Whatever gets you through the night". Τίτλος του "Ο πειρασμός του chef". Οχι μόνο τα μάτια, αλλά και τα αφτιά σας ανοιχτά λοιπόν.

AMIGA ACTION REPLAY II

Ενα νέο περιφερειακό για την Amiga σας διαθέτει στην αγορά της Θεσσαλονίκης η εταιρία NOLIMIT (Ανθέων 47).

Πρόκειται για ένα cartridge που προσαρμόζεται απλά στην αριστερή θύρα επέκτασης της AMIGA 500 με 128 K ROM. Οι δυνατότητές του είναι πολλές. Μερικές απ' αυτές: autofire manager, disk monitor, dos command, disk copy, save the entire programme in memory to disk, sprite editor, virus detection, save pictures and music to disk, slow motion mode, picture editor, music sound tracker 68000 Assembler/ Disassembler, calculator help command, notepad,show memory as HEX, ASCII, ASSEBLER, DECIMAL, DISKCOPER και, αν δεν φοβόμασταν ότι θα σας κουράσουμε, θα μπορούσαμε να συνεχίσουμε. Ολα αυτά στην τιμή των 23.150 δρχ. (+ΦΠΑ) και για ό,τι άλλο θέλετε να μάθετε, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 423874.

INFOCENTER

ΝΕΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ

Αν μέχρι τώρα πηγαίνατε στην Infocenter μόνο για Amiga, τώρα έχετε ακόμη ένα λόγο. Εδώ και λίγο καιρό αντιπροσωπεύει αποκλειστικά για όλη την Ελλάδα τη σειρά Η/Υ INFO.

Από 12 Mz μέχρι τα 16 Mz όλα τα μηχανήματα είναι εφοδιασμένα με game port. Οι τιμές τους είναι ήδη χαμηλές, αλλά για να σας δείξει την καλή της θέληση, η INFOCENTER μαζί με τα μηχανήματα δίνει δώρο και ένα πακέτο προγραμμάτων δικής της ανάπτυξης, από εκπαιδευτικά πάνω στους Η/Υ μέχρι και προγράμματα πιο προχωρημένα για να σας βοηθήσουν να προχωρήσετε ακόμα περισσότερο με τους Η/Υ. Η INFOCENTER βρίσκεται στην οδό Προύσσης 28, στην Καλαμαριά Θεσσαλονίκης, τηλ.: 429157.



COMPUTER **KISWARE** SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ------------------------------

Διεύθυνση---------------- ΤΗΛ. --------

Πόλη ------------------------ Τ.Κ-------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ADD-ON-CARDS

PROFEX GAME CARD 1 (GC1)	4.000
PROFEX GAME CARD 2 (GC2)(4.77-16Mhz)	5.000
CLOCK CARD for XT	6.000
MGA CARD (HERCULES)/PRINTER PORT	8.000
DUAL (CGA/MGA) CARD /PRINTER PORT	11.000
SUPER EGA LEVEL 3 (640X480)	21.000
VGA 8/16BIT,256KB (800X600)	21.000
VGA KP800 8/16BIT,256KB (800X600)	28.000
VGA KP1000 8/16BIT,512KB (1024X768)	39.000
VGA KP1024 8/16BIT,1MB (1024X768)	53.000
ATI VGA WONDER (1024X768,16BIT)256K	49.000
VIDEO SEVEN 1024i VGA CARD 256K	79.000
8255 I/O CARD	22.000
IEEE 488 CARD	57.000
AD/DA CARD 16 kanal / 12 bit	30.000
DISK CONTROLLER CARD 2x1.44 MB	8.000
EPROM-CARD 4 θέσεις/2716-27512	45.000
EPROM-CARD 8 θέσεις/έως 1 Mb	69.000
MULTI I/O (S,P,CLOCK,G,FDD CONTR)	13.000
MULTI I/O FOR AT/XT (2S,P,G)	8.000
PARALLEL PRINTER CARD	5.000
SERIAL V.24 CARD (2 PORTS)	5.500
RAM EXPANS.CARD 4MB/0 KB(16BIT,AT)	30.000

MOTHERBOARDS

XT 12 MHz / 0 Kb (V20 ή V30)	16.000
AT 12 Mhz / 0 Kb max. 4 MB	36.000
AT 20 MHz Neat / 0 kb max. 8 MB	69.000
386 SX 16 MHz / 0 KB max. 8 MB	108.000
386 25 MHz 0 K CACHE / MAX.16 MB	200.000
386 25 MHz 32 CACHE / MAX.16 MB	216.000
386 25 MHz 64 K CACHE / MAX.16 MB	235.000
386 33 MHz 64 K CACHE / MAX.16 MB	265.000
486 25 MHz 128K CACHE / MAX.16 MB	486.000

ΚΟΥΤΙΑ-ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

XT BOX + 150 W τροφ.	24.000
AT BOX + 200 W τροφ.,display	35.000
MINI TOWER +200 W , display	38.000
TOWER BOX με τροφοδοτικό	53.000
200 W τροφοδοτικό	16.000

Co CPUs (ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)

80287-10 (έως 13MHz)	53.000
80386SX-16	84.000
80387-20	89.000
80387-25	110.000

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ

POLAROID	12.000
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	14.000
RPS 1000 MONITOR FILTER	19.004
RPS 2000 MONITOR FILTER 14" GLASS	24.000
RPS 2016 MONITOR FILTER 16" GLASS	33.000

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

STAR LC10,CITIZEN 120D,SEICOSHA 180	1.300
STAR LC10 COLOR,LC24-10,N24-10,N10	1.900
M.TALLY MT81,CITIZEN LSP10,EPSON 80	1.300
NEC P2200,NEC P6,P6 PLUS,P7	2.100
AMSTRAD DMP 4000	1.900
EPSON FX100,MX100,CITIZEN MSP15	1.900
MPS1000,EPSON LX80/LX90 GX80	1.300

ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

USV 625 VA (Ισχύς εξόδου 625 VA)	130.000
1000 VA	300.000

RAM-CHIPS

4164 - 100	500
41464 - 100	1.000
41256 - 100	600
41256 - 80	600
51.1000 80	2.300
51.4256 80	2.300
SIMM 9X256 - 70	7.000
SIMM 9X1MB - 70	20.000
SIP 9X256 - 70	7.000
SIP 9x1MB 70	20.000

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE SERIAL ή GENIUS G6	9.000
GENIUS GM F302/303 (350-1050 dpi)	14.000
SCANNER GENIOUS GS 4500 ή MARS	55.000
BARCODE ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ (TECHWAY)	77.000
BARCODE ΦΟΡΗΤΟ (RS232) 48KB	145.000

ΔΙΚΤΥΑ

NOVELL ELS I (FOR 4 STATIONS)	119.000
ETHERCARD PLUS (WESTERN DIGITAL)	44.000

SOFTWARE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

MS-DOS 3.30 & GWBASIC ENGLISH	11.000
MS WINDOWS 3.0	32.000
ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ) με αποθ.	32.000
ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ-ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ	11.000
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΞΙΟΓΡΑΦΩΝ(ΓΡΑΜΜ-ΕΠΙΤ.)	21.000
PUBLIC DOMAIN ΑΝΑ ΔΙΣΚΕΤΤΑ	600

COMRUTERS–ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΑΜΕΙΟΥ
SERVICE

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΑ

ΚΑΛΩΔΙΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 1.8 M	1.500
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 3.0 M	2.500
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 5.0 M	3.500
ΕΚΤΥΠΩΤΗ - AMSTRAD CPC6128 ή 464	2.000
INTERFACE ΓΙΑ ΔΥΟ JOYSTICKS ΣΕ CPC	2.000
ΚΑΛΩΔΙΟ SERIAL 3.0(M/M,M/F,F/F)	3.000
AMIGA 500 - SCART 2.0 M	2.500
AMIGA 500 - SCART 5.0 M	3.500
ΚΑΛΩΔΙΟ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ PC	2.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ JOYSTICK 2 M	2.000
ΚΑΛΩΔΙΑ CONTROLLER - ΣΚΛΗΡΟΥ	1.300
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR (RCA-RCA) 2 M	1.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR (9PIN-9PIN) 2 M	2.000
ΚΑΛΩΔΙΟ CONTR. - FLOPPY DISK DRIVE	1.300
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ 2 M	1.300
ΚΑΛΩΔΙΟ COMMODORE 64 - MONITOR	2.000
ΚΑΛΩΔΙΟ - ADAPTOR VGA 9pin-15pin	2.000
SET ΜΕΤΑΓΩΓΕΑ & 10Μ.ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ 2 ΠΛΗΚΤΡ.& 2 ΟΘΟΝ.-ΨΕΥΔΟ-MULTIUSER	15.000
DATASWITCH (ΜΕΤΑΓΩΓΕΑΣ) ΔΥΟ ΣΕ ΕΝΑ	5.000

ΚΑΛΛΥΜΜΑΤΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ (LC-10,CITIZEN 120D ΚΛΠ)	1.800
PC+MONITOR, AMIGA 500 + MONITOR	3.000

SERVICE H/Y CPC,C64,AMIGA, PC,ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ, MONITORS



ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ☐

+ΤΑΧ.ΕΞΟΔΑ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α

ΑΛΛΗΛΟ

CAPTIVE S.O.S.

Εγκαίνια της στήλης των εξερευνητών του διαστήματος λοιπόν, από αυτόν τον μήνα, όπως σας είχαμε υποσχέθεί. Χωρίς να θέλουμε να υπερηφανευτούμε, πολλά από τα tips που θα ακουστούν εδώ, δεν υπάρχουν σε κανένα περιοδικό της Ευρώπης (προς το παρόν τουλάχιστον). Για μια ακόμη φορά οι έλληνες gamers έχουν πρωτιά (η προηγούμενη φορά ήταν το Chaos Strikes Back). Επανερχόμαστε στις απαντήσεις, τις οποίες και θα προσπαθήσουμε να ομαδοποιούμε όποτε είναι δυνατόν, μια και πολλοί φίλοι μας ρωτούν τα ίδια πράγματα. Πρώτα όμως μια παράκληση: Μην στέλνετε γράμματα με γραμματόσημο. Ο,τι απαντηθεί θα απαντηθεί από αυτή εδώ τη στήλη. Επίσης, να είστε σύντομοι στις ερωτήσεις και να ρωτάτε συγκεκριμένα πράγματα και όχι ερωτήσεις του τύπου "Είμαι στον τρίτο πλανήτη. Τι να κάνω;". Το Captive είναι παιχνίδι που δεν λύνεται με τέτοιες γενικές ερωτήσεις. Και τώρα στο ψητό:

α) Γενικό πρόβλημα: "Δεν μπορώ να αγοράσω τίποτε από τους εμπόρους". Εδώ το tip είναι πολύ απλό. Προσέξτε: Κλείνετε τον υπολογιστή, πάτε σε ένα computer shop και αγοράζετε το πρόγραμμα ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ, οπότε παύουν τα προβλήματα. Το tip ισχύει για τους Amiga users, μια και η πειρατική έκδοση του παιχνιδιού για τον υπολογιστή τους δεν κατάφερε να σπάσει το κλείδωμα, το οποίο "μπλοκάρει" τις αγοραπωλησίες με εμπόρους.

β) Ο φίλος Πεφάνης Δημήτρης (ο μεγάλος χαμένος του Computer Show) το 'ριξε στο Captive για να ξεχάσει. Ρωτά τι ρόλο παίζει ο υπολογιστής και η κάρτα. Εάν κάνεις κλικ με το mouse στον υπολογιστή, θα δεις ότι σε ρωτά έναν κωδικό. Εάν γράψεις τον κωδικό της κάρτας, τότε εμφανίζεται το probe-οδηγός για τον επόμενο πλανήτη.

γ) Ο Σπύρος Γάκης δεν ξέρει πού βρίσκονται τα εκρηκτικά και οι γεννήτριες στον πλανήτη PELPHI. Δεν είναι δυνατόν να σου χαράξω την πορεία Σπύρο, αλλά μου φαίνεται ότι δεν έχεις ανεβεί σε άλλους ορόφους, έτσι δεν είναι; Παρατήρησε καλύτερα τις σκάλες που "κρέμονται" από την οροφή. Στάσου από κάτω και κάνε κλικ στο βελάκι που δείχνει προς τα επάνω, δεξιά στα βέλη κατεύθυνσης των droids. Θα ανεβείς στον επάνω όροφο. Σε επόμενους πλανήτες οι πολλοί όροφοι είναι συνηθισμένοι. Συνέχισε την εξερεύνηση και θα βρεις αυτό που ζητάς. Λυπάμαι αν δεν μάντεψα σωστά το πρόβλημά σου, αλλά δεν μπορώ να σε βοηθήσω αν δεν γίνεις πιο συγκεκριμένος. Η λύση ισχύει και για τους Διόδωρο Θανάση και Στεφάνου Γιάννη.

Αυτά μέχρι τον επόμενο μήνα.

Γεια χαρά και να μου προσέχετε τα droids σας. ■

MIPS AND TIPS

Λόγω πληθώρας ερωτήσεων θα μπω κατευθείαν στο θέμα.

Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

α) Οταν ξέρω την ταχύτητα ενός υπολογιστή σε Mips μπορώ να βρω την ταχύτητα σε MHz και - αν ναι - με ποιον τρόπο; Γίνεται το αντίστροφο;

β) Για να συγκρίνω την ταχύτητα 2 υπολογιστών πρέπει να συγκρίνω την ταχύτητά τους σε Mips ή σε MHz; Ποια είναι η ταχύτητα του A3000 σε MHz;

γ) Αν ένας PC των 8 MHz εκτελεί ένα πρόγραμμα σε π.χ. 10 sec, σε πόσο χρόνο θα εκτελεί το ίδιο πρόγραμμα ένας PC των 10, 12, 16, 25, 33 MHz; Σε πόσο χρόνο θα εκτελεί το αντίστοιχο πρόγραμμα ο A3000;

δ) Υπάρχει κάποιο multisync monitor που να συνδέεται και με Amiga 500; Σε ποιες πόλεις, εκτός Αθηνών, υπάρχουν καταστήματα που υποστηρίζουν τον A3000; Πώς βλέπεις την πορεία του A3000;

Εχει μέλλον σαν παιχνιδομηχανή; ■

Η σχέση μεταξύ MHz και Mips είναι πάνω κάτω η εξής: ο υπολογιστής χρησιμοποιεί τους παλμούς του ρολογιού για να εκτελεί "συγχρονισμένα" εντολές. Ομως, υπάρχουν εντολές που εκτελούνται σε έναν παλμό, ενώ υπάρχουν και πιο σύνθετες που απαιτούν περισσότερους.

Στην περίπτωση του A3000, ο επεξεργαστής του είναι τύπου RISC και έχει το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ότι εκτελεί μια εντολή ανά παλμό, άρα η υπολογιστική του ισχύς είναι όσο και η συχνότητα λειτουργίας του. Για άλλους επεξεργαστές όμως δεν συμβαίνει το ίδιο. Ο 68020 έχει μερικές εντολές που απαιτούν έως και 20 παλμούς για να εκτελεστούν. Επίσης, μην ξεχνάς ότι η ταχύτητα ενός υπολογιστή εξαρτάται και από τη γενικότερη δομή του και όχι μόνο από την συχνότητα λειτουργίας του, π.χ. από τη διαθέσιμη μνήμη cache ή από τα wait states μεταξύ CPU και μνήμης.

Γενικότερα, η ταχύτητα ενός προγράμματος είναι θέμα καλού προγραμματισμού (κατά πόσον εκμεταλλεύεται όλα τα παραπάνω), γι' αυτό και δεν υπάρχει σαφής απάντηση στο ερώτημά σου. Το σίγουρο πάντως είναι ότι η αύξηση της συχνότητας λειτουργίας έχει θετική επίπτωση στην υπολογιστική ισχύ. Για το multisync monitor τώρα, υπάρχουν μοντέλα από την ίδια την Commodore για την Amiga, ενώ ο A3000 δέχεται οποιοδήποτε multisync για PCs κυκλοφορεί (αν και δεν τα έχουμε τεστάρει όλα). Οσο για το μέλλον του σαν παιχνιδομηχανή, σαφώς και είναι δυσοίωνο. Κι αυτό γιατί ένα τέτοιο μηχάνημα δεν δημιουργήθηκε για να παίζει μόνο παιχνίδια. Εάν θέλεις παιχνίδια, χάθηκε μια Sega;

COMPUTER SHOW ΟΛΕ!

...Θα ήθελα να σου πω ότι η εκπομπή Computer Show πρέπει να προβάλλεται δύο φορές την Παρασκευή, μια το πρωί και μία το απόγευμα, γιατί διάφοροι τηλεθεατές όπως μαθητές, που είναι άλλοτε πρωινοί και άλλοτε απογευματινοί, τη χάνουν. Γι' αυτό, σε παρακαλώ να προσπαθήσεις από αυτή κιόλας την εβδομάδα να προβάλλεται και το πρωί και το απόγευμα την ίδιας μέρας.

Δ. Κουτσομάνος

Το γράμμα σου, φίλε Δημήτρη, είναι αντιπροσωπευτικό των γραμμάτων και τηλεφωνημάτων που έχουμε λάβει με το ίδιο ακριβώς θέμα. Παιδιά, όσο κι αν μας συγκινεί η ανταπόκρισή σας για την εκπομπή, φοβάμαι ότι το θέμα ξεφεύγει από τα χέρια μας. Η ΕΤ-1 αποφασίζει για το πότε και πόσες φορές θα προβάλλεται η εκπομπή. Πιστέψτε μας, αν αποφασίζαμε εμείς, θα βλέπατε όλη την ημέρα Computer Show με πεντάλεπτα διαλείμματα για ειδήσεις. Ομως, τα όνειρα είναι όνειρα. Θα προσπαθήσουμε πάντως. Viva Show! ■

ΓΡΑΦΙΑ

ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΤΟ ΤΕΛΟΣ;

Μέχρι πριν λίγο καιρό σκεφτόμουν ένα σωρό πράγματα σχετικά με την A500, μέχρι που είδα το Computer Show να λέει ότι η Commodore αποφάσισε να σταματήσει την παραγωγή της Amiga στο τέλος του '91. Θα έχει σοβαρές επιπτώσεις στο software και hardware και, αν ναι, μήπως θα πρέπει να αρχίσω ιχθυοκαλλιέργεια, ξεχνώντας τα πάντα γύρω στους υπολογιστές, ή υπάρχει κάποια εναλλακτική λύση; Χ. Σπανός

Δεν νομίζουμε ότι θα συμβεί τελικά αυτό. Η ίδια η Commodore απέσυρε την ανακοίνωσή της και δήλωσε ότι θα υποστηρίξει την A500, καταργώντας ίσως το CDTV. Τα οικονομικά προβλήματα της εταιρίας δεν θα λυθούν σίγουρα αν σταματήσει η παραγωγή ενός μηχανήματος που βρίσκεται κάτω από τα δάχτυλα 2.000.000 ανθρώπων σε όλο τον κόσμο. Και να σταματήσει όμως, δεν βλέπω γιατί πρέπει να πανικοβάλλεσαι. Κανείς δεν πρόκειται να ξεχάσει μέσα σε μια μέρα ένα μηχάνημα με τόσους κατόχους, οι οποίοι (μην ξεχνάμε) χρησιμοποιούν τον υπολογιστή και για πολλές άλλες εφαρμογές εκτός των games. Ψυχραιμία, αγαπητέ μου. ■

KICK IT TO START

My dear Pixel γεια.

Τι νέα; Τέλος πάντων, προχωράω. Μπορείς να μου απαντήσεις στα παρακάτω;

1) Η A500 με το Kickstart και Woekbench 1.3 έχει προβλήματα (συμβατότητα και διάφορα άλλα);

2) Το Commodore club θα συνεχίσει να υπάρχει και με τη νέα αντιπροσωπία;

3) Ο Star NL-10 color μπορεί γα δώσει ένα αξιοπρεπές printout από π.χ. το Deluxe Paint III;

4) Υπάρχει το coin-op "Twin Cobra" στην Amiga;

5) Οπως ίσως κατάλαβες πρόκειται να πάρω μια A500!

Ν. Στούμπος

1) Οχι, τουλάχιστον στο 90% του software.

2) Θα πρέπει να επικοινωνήσεις με την Computer Agent γι' αυτό.

3) Αν οδηγηθεί σωστά από το κατάλληλο driver, ναι, αλλά μην ξεχνάς ότι δεν είναι και ink-jet.

4) Απ' όσο ξέρουμε, όχι.

5) Αμ, δεν το καταλάβαμε νομίζεις; ■

ΧΩΜΕΝΟΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ LOOP

Θέλω τη βοήθειά σου σε ένα σοβαρό πρόβλημά μου. Εχω έναν 520 STFM, ο οποίος με έχει ρίξει σε ένα loop, από το οποίο δεν μπορώ να ξεφύγω. Πιο συγκεκριμένα, έχω ψάξει σε αρκετά καταστήματα για να βρω κάποια γλώσσα προγραμματισμού, αλλά οι προσπάθειές μου αποδείχθηκαν άκαρπες. Οι καταστηματάρχες δηλώνουν "μόνο παιχνίδια" ή "χωρίς manual".

Για να καταλάβεις σε ποιο επίπεδο θέλω να κινηθώ, θα αναφέρω σαν παράδειγμα την Turbo C. Θα ήθελα να με βοηθήσεις σε αυτό το θέμα. Ακόμη πες μου πού θα βρω επέκταση μνήμης, πόσο περίπου κοστίζει και αν θα είναι συμβατή με όλα τα προγράμματα ή θα πρέπει να βγαίνει OFF για να τρέξουν κάποια προγράμματα. Θα ήθελα επίσης να ξέρω αν υπάρχουν σκληροί δίσκοι και, αν ναι, σε ποιες χωρητικότητες και πού θα τους βρω;

Δ. Τσατσαρώνης

Το πρόβλημα, δυστυχώς, μας είναι γνωστό, φίλε Δημήτρη, και δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε γι' αυτό. Μόνο η αντιπροσωπία μπορεί ίσως να σε βοηθήσει, η οποία κάνει πότε πότε μερικές κινήσεις για εισαγωγή και διάθεση εφαρμογών και πακέτων γλωσσών προγραμματισμού. Οσο για τα υπόλοιπα, επέκταση μνήμης θα βρεις σε καταστήματα που υποστηρίζουν τον ST. Η τιμή της εξαρτάται από το μέγεθός της. Ενα MB κοστίζει, απ' ό,τι ξέρουμε, περίπου 65.000 δρχ. Εάν κάνεις σωστά την τοποθέτηση, δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα με οποιοδήποτε πρόγραμμα. Για τους σκληρούς δίσκους, τέλος, υπάρχουν πράγματι σε χωρητικότητες από 30 - 180 MB και σε πολλά μοντέλα ανεξάρτητων κατασκευαστών. Για πληροφορίες θα αποτανθείς, όπως σου είπα και πριν, σε καταστήματα που υποστηρίζουν τον ST. ■

ΓΙΑ ΞΕΦΡΕΝΟ COMPUTING

Σύντομα, επειδή ο χώρος της αλληλογραφίας είναι λίγος, θέλω να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

α) Κυκλοφορεί στην Ελλάδα το πακέτο A5000 της Solid State Leisure; Αν ναι, πού μπορώ να το βρω και ποια είναι η τιμή του σε καθεμιά από τις τρεις παραλλαγές του; β) Σε μια από τις αγγελίες σου είδα κάποιον να πουλάει ένα chip, το 68010, που ανέβαζε την ταχύτητα της Amiga στα 10 MHz. Τι είναι αυτό; Μια πιο γρήγορη έκδοση του 68000; Αν ναι, υπάρχει τέτοιο chip στην ελληνική αγορά και πόσο κοστίζει; Τέλος, θα ήθελα να μου απαντήσεις αν υπάρχουν και άλλες τέτοιες πατέντες που κάνουν την Amiga πιο γρήγορη και αν υπάρχουν παρόμοιες πατέντες για τον ST.

Γ. Καλλέργης

α) Δεν έχουμε καμιά πληροφορία για το αν κυκλοφορεί το πακέτο ή όχι. Η επίσημη αντιπροσωπία δεν έχει ανακοινώσει τίποτε σχετικά.

β) Ο 68010 είναι το επόμενο (κατά σειρά παραγωγής) μοντέλο επεξεργαστή της Motorola, με αρκετές βελτιώσεις στη συνολική απόδοσή του, σε σχέση με τον 68000. Το θέμα βέβαια δεν είναι να αγοράσεις απλά ένα τσιπ. Χρειάζεται ειδική κάρτα προσαρμογής του νέου επεξεργαστή στον υπολογιστή σου. Στην ελληνική αγορά δεν έχω ακούσει αν κυκλοφορούν κάρτες-επιταχυντές (έτσι λέγονται οι κάρτες με δεύτερους επεξεργαστές), αλλά στο εξωτερικό κυκλοφορούν κυκλώματα με τον 68020 για την Amiga και τον 68000 στα 12 MHz για τον Atari, τα οποία ανεβάζουν την απόδοση των υπολογιστών μέχρι και 3 φορές. ■

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό Pixel,
Πρόσφατα απέκτησα έναν Amstrad 6128 και στο κουτί του υπήρχε και το καλώδιο για σύνδεση με κασετόφωνο. Είναι, όμως, πολύ δύσκολο κάθε φορά να ψάχνω τη σωστή ένταση για να φορτώσω ένα πρόγραμμα από κασέτα. Τα παιχνίδια (πρωτότυπα) φορτώνουν σχεδόν όλα με την ένταση στα 6,5/10. Τα προγράμματα που σώνω εγώ, όπου και να έχω την ένταση, δεν φορτώνουν μετά με την ίδια ρύθμιση. Υπάρχει κανένας καλύτερος τρόπος για να σώνω προγράμματα σε κασέτα;
Ευχαριστώ πολύ
Δημήτρης Καραμπάτος

Αφού έχεις ένα πολύ ωραίο disk-drive, τι το θέλεις το σώσιμο σε κασέτα; Πάντως, αυτό το πρόβλημα υπάρχει σε όλους τους υπολογιστές - η επικοινωνία με το κασετόφωνο δεν ήταν ποτέ εύκολη! Η αλήθεια είναι ότι υπάρχει κάποια ρύθμιση - από 6/10 έως 7/10 - στην ένταση που επιτρέπει σώσιμο και φόρτωμα χωρίς ρυθμίσεις κάθε φορά. Αν δεν έχει κάποιο πρόβλημα το κασετόφωνο που χρησιμοποιείς - ποτέ στερεοφωνικό, γιατί το πρόβλημα μεγαλώνει - τότε δοκίμασε να σώνεις και να φορτώνεις στην ίδια ένταση μέχρι να βρεις τη σωστή. Δοκίμασε αυτήν που φορτώνει τα παιχνίδια - φυσικά πρωτότυπα, γιατί αυτή είναι συνήθως η σωστή.

Αγαπητό περιοδικό,
Θα ήθελα να μάθω τι ακριβώς είναι το διάγραμμα ροής ενός προγράμματος. Πώς μπορώ να φτιάχνω τέτοια διαγράμματα; Ακουσα ότι αυτό το διάγραμμα χρειάζεται για να φτιάξεις ένα πρόγραμμα, όμως εγώ που δεν ξέρω από τέτοια διαγράμματα μπορώ να φτιάξω ένα πρόγραμμα. Τελικά, πρέπει να μάθω να φτιάχνω διαγράμματα ροής ή δεν χρειάζεται;
Ευχαριστώ εκ των προτέρων
Βασίλης Λυμπερόπουλος

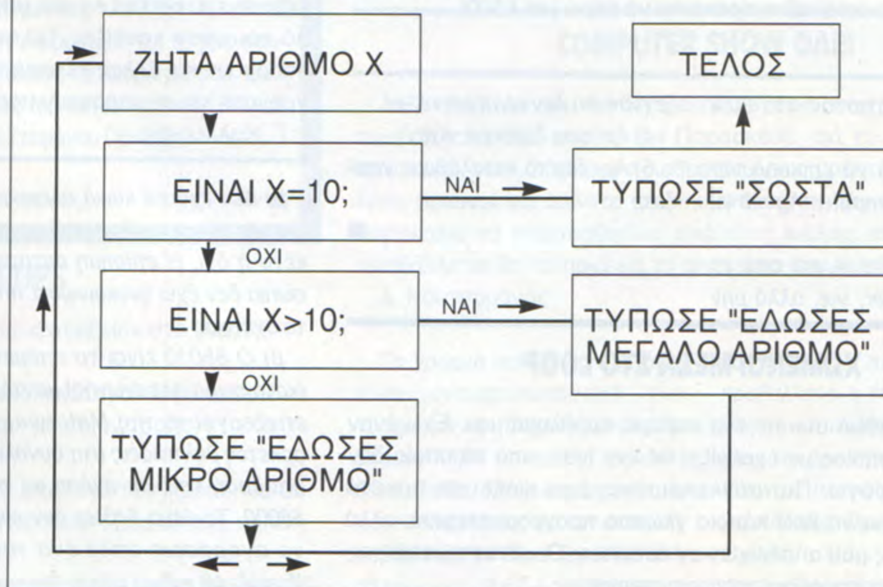
Το διάγραμμα ροής είναι ένα σχέδιο του προγράμματος που θέλεις να φτιάξεις. Δεν νομίζω πως είναι απαραίτητο για να φτιάξεις ένα πρόγραμμα, όμως σίγουρα, αν υπάρχει, βοηθάει πολύ αργότερα όταν θα χρειαστεί κάτι να προσθέσεις ή να διορθώσεις. Δεν χρειάστηκα τέτοιο διάγραμμα προσωπικά ποτέ, αλλά δεν έχω φτιάξει πρόγραμμα με πάνω από χίλιες γραμμές. Φαντάζομαι ότι σε κάποιους προγραμματιστές είναι απαραίτητο. Παρακάτω υπάρχει ένα διάγραμμα (βλέπε σχήμα 1) και το πρόγραμμα - σε BASIC - που προκύπτει, για ένα απλό πρόβλημα: ζητάμε από το χρήστη να πληκτρολογήσει τον αριθμό 10 και το πρόγραμμα του λέει αν πληκτρολόγησε τελικά αριθμό μικρότερο, μεγαλύτερο ή το 10. Το πρόγραμμα επαναλαμβάνεται μέχρι να δοθεί ο αριθμός 10.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

```
10 INPUT X
20 IF X=10 GO TO 80
30 IF X>10 GO TO 60
40 PRINT "ΕΔΩΣΕΣ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ"
50 GO TO 10
60 PRINT "ΕΔΩΣΕΣ ΜΕΓΑΛΟ ΑΡΙΘΜΟ"
70 GO TO 10
80 PRINT "ΣΩΣΤΑ"
90 END
```

Αγαπητό Pixel
...Γνωρίζω ήδη BASIC και στη σχολή μου έμαθα κάπως τη FORTRAN. Ομως καμία από τις δύο αυτές γλώσσες δεν μου κάνει. Θέλω να γράψω ένα πρόγραμμα για τη δουλειά μου (είμαι λογιστής - νέος!). Μήπως έχεις να μου προτείνεις κάποια γλώσσα και βέβαια το αντίστοιχο βιβλίο; Να μην είναι πολύ δύσκολη όμως!
Ευχαριστώ πολύ
Παύλος Τσισκάκης

Δύσκολες γλώσσες εννοώ μόνο την C και την ASSEMBLY. Ολες οι άλλες γνωστές γλώσσες θέλουν περίπου τον ίδιο χρόνο για να τις μάθεις. Πολύ δημοφιλής παλαιότερα για προγράμματα εμπορικά - λογιστικά ήταν η COBOL. Είναι και σχετικά εύκολη, όμως έχει μάλλον ξεπεραστεί σήμερα. Η πιο σωστή λύση είναι η PASCAL, που και πολλές δυνατότητες έχει και θα τη χρησιμοποιήσεις αργότερα για κάθε είδους πρόγραμμα. Εχει εξάλλου και κάποιες αληθινά "TURBO" εκδόσεις, που μπορεί κάποτε να τις χρειαστείς σαν ταχύτερες που είναι. Πάντως, αν αποφασίσεις ότι έχεις αρκετό χρόνο και τη δέουσα υπομονή, μάθε C! Το τι μπορείς να κάνεις μ' αυτή τη γλώσσα περιορίζεται μόνο από τη φαντασία σου. Θα χρειαστείς, βέβαια, περισσότερο χρόνο για να τη μάθεις και ακόμα περισσότερο για να τη συνηθίσεις. Επιπλέ-



ΒΗΜΑΤΑ

ον, θα θέλεις διπλό χρόνο για το ίδιο πρόγραμμα σε σχέση π.χ. με την PASCAL, όμως το αποτέλεσμα θα είναι σαφώς ανώτερο και σίγουρα ταχύτερο! Υπάρχουν κι άλλες καλές γλώσσες και θα βρεις πολλά βιβλία για όλες. Πιστεύω όμως ότι υπάρχουν εκδόσεις της BASIC που είναι πραγματικά ισχυρές - ακόμα και στο χειρισμό αρχείων - όπως οι GFA και FAST BASIC για τον Atari ST ή οι TURBO και QUICK BASIC για τα IBM compatibles. Δυστυχώς, δεν γράφεις τον υπολογιστή σου για να γίνω πιο συγκεκριμένος. Πάντως, επιλέγοντας μια BASIC, θα κερδίσεις πολύ χρόνο εκμάθησης και το αποτέλεσμα δεν θα είναι πολύ κατώτερο. Οι BASIC που κυκλοφορούν δεν έχουν καμία σχέση μ' αυτή που μαθαίναμε στη σχολή!

Αγαπητό PIXEL,

...Τέλος θα ήθελα (από τη στήλη "πρώτα βήματα") να μου λύσεις την εξής απορία: πώς γίνεται δύο διαφορετικοί υπολογιστές να επικοινωνήσουν; Αν γίνεται, θέλω να μου πεις τι πρέπει να κάνω για να παίξω Flight Simulator μ' ένα φίλο που έχει ένα PC (έχω ένα Atari ST).

Ευχαριστώ πολύ

Θέμος Δημητριάδης

Φυσικά και μπορούν δύο διαφορετικοί υπολογιστές να επικοινωνήσουν. Τόσες τράπεζες πληροφοριών υπάρχουν και φυσικά η καθεμιά έχει το δικό της υπολογιστή, κάθε χρήστης που παίρνει πληροφορίες έχει επίσης κάποιον άλλο υπολογιστή, και βέβαια η επικοινωνία γίνεται μια χαρά. Ολη τη δουλειά την κάνει η σειριακή θύρα (για την ακρίβεια, το σειριακό interface) και το modem - αν χρειάζεται. Οσον αφορά το Flight Simulator, αρκεί ένα καλώδιο που να συνδέει τις σειριακές θύρες των δύο υπολογιστών, αν είναι κοντά ο ένας με τον άλλο, διαφορετικά θα χρειαστείτε και από ένα modem και βέβαια μια τηλεφωνική γραμμή, για να γίνει η επικοινωνία μέσω ΟΤΕ. Φυσικά, θα πρέπει να ταιριάζουν οι εκδόσεις των προγραμμάτων που έχετε και... προσέχετε την ώρα που παίζετε, γιατί το τηλέφωνο πολλοί μπορεί να το χρειαστούν και δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να σε κόβουνε πάνω που "τρως" τον αντίπαλο, μόνο και μόνο για να κλείσουνε κάποιο ραντεβού με την κομμώτρια!

Αγαπητό περιοδικό,

Εχω έναν Amstrad 6128 κι έχω το εξής πρόβλημα: δεν ξέρω πώς μπορώ να τυπώσω ελληνικά στον εκτυπωτή. Ξέρω ότι ο Amstrad δεν έχει ελληνικά. Ομως ο εκτυπωτής (ένας STAR LC10) έχει, άρα κάπως πρέπει να τυπώνονται. Τα ελληνικά στον Amstrad τα έχω με εντολές SYMBOL. Μήπως πρέπει να κάνω κάτι άλλο για να μπορέσω να τα τυπώσω; Φιλικά

Αλέκος Αλεξόπουλος

Θα χρειαστεί να φτιάξεις ολόκληρο πρόγραμμα με τη βοήθεια του manual του εκτυπωτή σου. Ο Amstrad στέλνει στην παράλληλη θύρα - του εκτυπωτή - μόνο 7 bits. Ετσι οι κωδικοί ASCII πάνω από 128 απλά "μεταφέρονται" χωρίς το όγδοο bit στον εκτυπωτή, με αποτέλεσμα αντί για ελληνικά να παίρνεις αγγλικά και σύμβολα. Το πρόγραμμα που θα φτιάξεις θα πρέπει να βάζει στον Amstrad με SYMBOL τους ASCII των ελληνικών του εκτυπωτή στα αντίστοιχα ελληνικά της οθόνης. Για παράδειγμα, το "ω" θα πρέπει να πάρει ASCII 224. Αντίστοιχα, όταν έρθει η ώρα να τυπώσεις, θα πρέπει όταν υπάρχουν ελληνικά να τα βρεις στο όγδοο bit του εκτυπωτή. Οι εντολές περιγράφονται στο manual του εκτυπωτή σου. Πάντως, η καλύτερη λύση είναι να προμηθευτείς κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου που να έχει ελληνικά, οπότε όλη αυτή η διαδικασία γίνεται αυτόματα από το πρόγραμμα. Εξάλλου, υπάρχουν, για τον Amstrad, interfaces που "στέλνουν" το όγδοο bit στον εκτυπωτή - οπότε έχεις κανονική επικοινωνία - και είναι και σχετικά φτηνά.



Αγαπητό Pixel,

Εχω έναν Amstrad 6128 και δεν μπορώ να φορμάρω καμία δισκέτα με 42 tracks. Ενας φίλος που έχει τον ίδιο υπολογιστή, δεν έχει κανένα πρόβλημα. Εμένα, όταν φτάσει στο τέλος το φορμάρισμα, κάνει κάτι περίεργους θορύβους και βγάζει το μήνυμα "Read Fail". Φταίει το drive ή οι δισκέτες που χρησιμοποιώ; Το πρόγραμμα που φορμάρει 42 tracks το βρήκα από αυτόν το φίλο μου. Αν δεν το χρησιμοποιώ σωστά, σου στέλνω και μια δισκέτα με το πρόγραμμα για να μου πεις.

Ευχαριστώ

Γιώργος Αθανασίου

Το πρόγραμμα είναι μια χαρά, όπως και οι δισκέτες. Το πρόβλημα βρίσκεται στο drive που χρειάζεται ειδική "γυμναστική" για να βγάλει 42 tracks. Αυτή η "γυμναστική" προκαλεί κάποιους θορύβους. Καλό είναι να μην συνεχίσεις, γιατί μπορεί να χαλάσει ο μηχανισμός κίνησης της κεφαλής του drive. Το δικό μου drive "βγάζει" 42 tracks, αλλά χρειάστηκα δύο μέρες "γυμναστική" για να το πετύχω - και δεν με πείραζε να χαλάσει. Τελικά βέβαια δεν χάλασε, αλλά το ρίσκο ήταν μεγάλο. Αν δεν σε πειράζει να ρισκάρεις το drive, προσπάθησε περισσότερο. Ή πού θα χαλάσει (!!!) ή που θα βγάλει 42 tracks! ■

TOP GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΜΑΡΤΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
2 (2) ◆	**OPERATION WOLF**	(OCEAN)
3 (4) ▲	**SILKWORM**	(VIRGIN)
4 (3) ▼	**ROBOCOP**	(OCEAN)
5 (-) ▼	**DRAGON NINJA**	(MELBOURNE HOUSE)
6 (-) ▲	**THE DUEL**	(ACCOLADE)
7 (-) ▲	**SHINOBI**	(VIRGIN)
8 (9) ▲	**RAINBOW ISLANDS**	(OCEAN)
9 (8) ▼	**KICK OFF 2**	(ANCO)
10 (10) ◆	**SUPER WONDERBOY**	(ACTIVISION)

ATARI ST/AMIGA

1 (1) ◆	**KICK OFF 2**	(ANCO)
2 (2) ◆	**TV SPORTS BASKETBALL**	(CINEMAWARE)
3 (3) ◆	**SHADOW OF THE BEAST 2**	(PSYGNOSIS)
4 (5) ▲	**PLAYER MANAGER**	(ANCO)
5 (4) ▼	**BATMAN THE MOVIE**	(OCEAN)
6 (7) ▲	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
7 (10) ▲	**AWESOME**	(PSYGNOSIS)
8 (7) ▲	**ROBOCOP**	(OCEAN)
9 (8) ▲	**CHASE HQ**	(OCEAN)
10 (9) ▼	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)

(◆):Σταθερό (▲): Ανοδος
(▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

TOP 20

1	(1)	◆	ROBOCOP	(OCEAN)
2	(2)	◆	BATMAN	(OCEAN)
3	(3)	◆	THE NEW ZEALAND STORY	(OCEAN)
4	(4)	◆	BUBBLE BOBBLE	(FIREBIRD)
5	(5)	◆	KICK OFF	(ANCO)
6	(6)	◆	CABAL	(OCEAN)
7	(7)	◆	SHINOBI	(VIRGIN)
8	(8)	◆	KICK OFF 2	(ANCO)
9	(9)	◆	DRAGON NINJA	(MELBOURNE HOUSE)
10	(10)	◆	CHASE HQ	(OCEAN)
11	(-)	▲	PIRATES	(MICROPROSE)
12	(12)	◆	TV SPORTS BASKETBALL	(CINEMAWARE)
13	(-)	◆	SHADOW OF THE BEAST 2	(PSYGNOSIS)
14	(14)	◆	OPERATION WOLF	(OCEAN)
15	(15)	◆	SILKWORM	(VIRGIN)
16	(16)	◆	PLAYER MANAGER	(ANCO)
17	(17)	◆	BASKET MASTER	(IMAGINE)
18	(-)	▲	THE DUEL	(ACCOLADE)
19	(-)	▲	SILENT SERVICE	(MICROPROSE)
20	(20)	◆	RAINBOW ISLANDS	(OCEAN)



COMMODORE

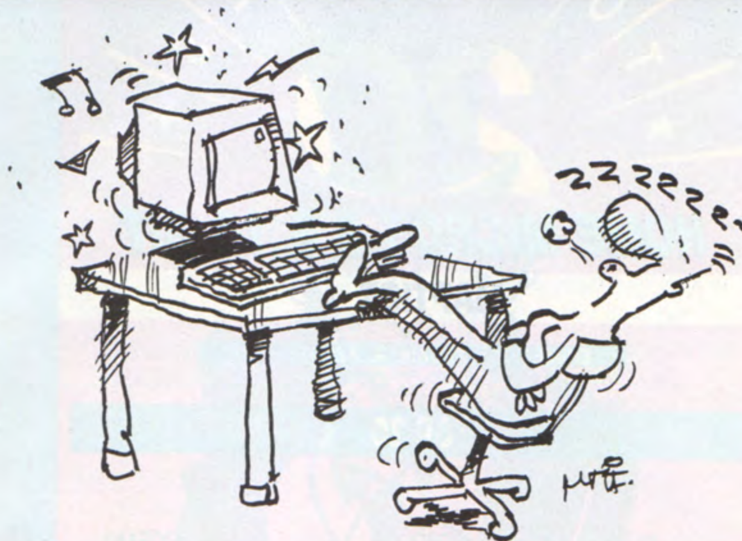
1 (1) ◆	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)
2 (3) ▲	**PIRATES**	(MICROPROSE)
3 (2) ▼	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
4 (4) ◆	**ROBOCOP**	(OCEAN)
5 (5) ◆	**KICK OFF**	(ANCO)
6 (6) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
7 (7) ◆	**CABAL**	(OCEAN)
8 (8) ◆	**CHASE HQ**	(OCEAN)
9 (9) ◆	**SILENT SERVICE**	(MICROPROSE)
10 (10) ◆	**SILKWORM**	(VIRGIN)

SPECTRUM

1 (2) ▲	**SHINOBI**	(VIRGIN)
2 (1) ▼	**CABAL**	(OCEAN)
3 (4) ▲	**KICK OFF**	(ANCO)
4 (3) ▲	**ROBOCOP**	(OCEAN)
5 (-) ▲	**DRAGON NINJA**	(MELBOURNE HOUSE)
6 (6) ◆	**BASKET MASTER**	(IMAGINE)
7 (7) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
8 (8) ◆	**CHASE HQ**	(OCEAN)
9 (9) ◆	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
10 (10) ◆	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)

Η κατάσταση στην κορυφή δεν έχει αλλάξει, αφού όλοι οι νέοι διεκδικητές είναι - ή τουλάχιστον δείχνουν - αρκετά δυνατοί. Προβλέπονται πάντως αρκετά συναρπαστικές μάχες.

PEEK & POKE



FIND SUBSTRING

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα αναλαμβάνει να εξετάσει αν ένα string είναι κομμάτι κάποιου άλλου.

Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και το τρέχετε. Κατόπιν ορίζετε μία συνάρτηση με

10 DEF FN S(S$,B$)=USR <αρχική διεύθυνση>

Η ρουτίνα καλείται με "FN S(A$,B$)", όπου A$ είναι το substring και B$ το μεγαλύτερο string, και επιστρέφει τη θέση του A$ μέσα στο B$, ή 0 αν το A$ δεν περιέχεται στο B$.

```
   1 REM   ** PEEK & POKE **
   2 REM    FIND SUBSTRING
  10 CLEAR XXXXX - 1: LET T = 0
  20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+94
  30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
  40 NEXT F
  50 READ TOT: IF TOT<>T THEN  PRINT "EROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
 100 DATA 221,42,11,92,221,78,6,221,70,7,221,110,15,221,102,16,167,237,66,48,4,1
,0,0,201,221,94,13,221,86,14,35,229,221,110,4,221,102,5,229,221,225,225,197,213,
221,229,120,177,40,24,26,221,190,0,32,6,19,221,35,11,24,240,221,225,209,193,19,4
3,124,181,40,204,24,224,241,225,241,221,42,11,92,221,94,13,221,102,14,35,167,237
,82,68,77,201,11412
```

SAVE REDIRECTION

CBM

Το πρόγραμμα δίπλα ανακατευθύνει τη δράση της εντολής SAVE από μια συσκευή σε άλλη. Οι δύο τελευταίοι αριθμοί στην τρίτη σειρά DATA δηλώνουν τη φορά της ανακατεύθυνσης {στην περίπτωση αυτή από το 1 (κασετόφωνο) στο 8 (disk drive)}. Οι αριθμοί μπορούν ν' αλλαχτούν. Μετά το τρέξιμο του προγράμματος δεν έχετε δικαίωμα να το ξανατρέξετε, αν δεν μεσολαβήσει RESET.

```
100 REM * SAVE REDIRECTION *
110 REM
120 FOR I=820 TO 864:READ F:POKE I,F:NEXT I
130 SYS 820
140 REM
150 DATA 173,50,3,141,93,3,173,51,3,141,94,3,169.80,141
160 DATA 50,3,169,3,141,51,3,169,96,141,52,3,96,166,186
170 DATA 236,95,3,208,5,174,96,3,134,186,76,238,238,1,8
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτόν το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, SPECTRUM, COMMODORE και AMIGA.

THE RIGHT TIME

ATARI ST

Η ρουτίνα αυτή είναι γραμμένη σε ST Basic και εμφανίζει στην οθόνη του ST την ώρα, τα λεπτά και τα δευτερόλεπτα, αφού τα διαβάσει με ένα συγκεκριμένο τρόπο από το ρολόι του συστήματος. Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν υπορουτίνα σε οποιοδήποτε δικό σας listing.

```
1110   Copyright Apostolis M.:Dim OPCODE%(23):restore 1300
1120  for C%=0 to 23:read OPCODE%(C%):next C%
1160  ADDR=varptr(OPCODE%(0)):call ADDR
1180  HRS%=OPCODE%(23):MIN%=OPCODE%(22)
1200  SEC%=OPCODE%(21):HRS$=str$(HRS%)
1220  if len(HRS$)=2 then HRS$=" 0"+right(HRS$, 1):MIN$=str$(MIN%)
1250  if len(MIN$)=2 then MIN$=" 0"+right(MIN$, 1):SEC$=str$(SEC%)
1270  if len(SEC$)=2 then SEC$=" 0"+right(SEC$, 1)
1280  TIME$=TIME$+":"+right(MIN$, 2)+":"+right(SEC$, 2)
1290  print TIME$:input "Hit [RETURN] to exit",A$
1300  data &H2248, &H3F3C, &H002C, &H4E41, &H548F, &H3200
1310  data -15748, &H001F,  -7351, &H3341, &H002A,  -5560
1320  data &H3340, &H002C, &H0269, &H003F, &H002C,  -5048
1330  data &H3340, &H002E, &H4E75, &H0000, &H0000, &H0000
```

CHANGE TITLES

AMIGA

Το πρόγραμμα δίπλα επιδεικνύει τη δράση της ρουτίνας SetWindow Titles που ανήκει στην intuition library. Η ρουτίνα αυτή αλλάζει τις επικεφαλίδες στο Output παράθυρο της Basic, καθώς και στην οριζόντια μπάρα στην κορυφή της οθόνης. Για να τη δείτε, θα πρέπει να τραβήξετε όλα τα παράθυρα ελαφρά προς τα κάτω. Αν δεν θέλετε να αλλάζετε και τις δύο επικεφαλίδες ταυτόχρονα, βάλτε στη θέση της αντίστοιχης παραμέτρου τον αριθμό -1.

```
' Change Window & Screen Titles

LIBRARY "intuition.library"

Wtitle$ ="PIXEL"+CHR$(0)
Stitle$ ="AMIGA"+CHR$(0)

CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),
SADD(Wtitle$),
SADD(Stitle$))
```

BOB'S FACE

ATARI ST

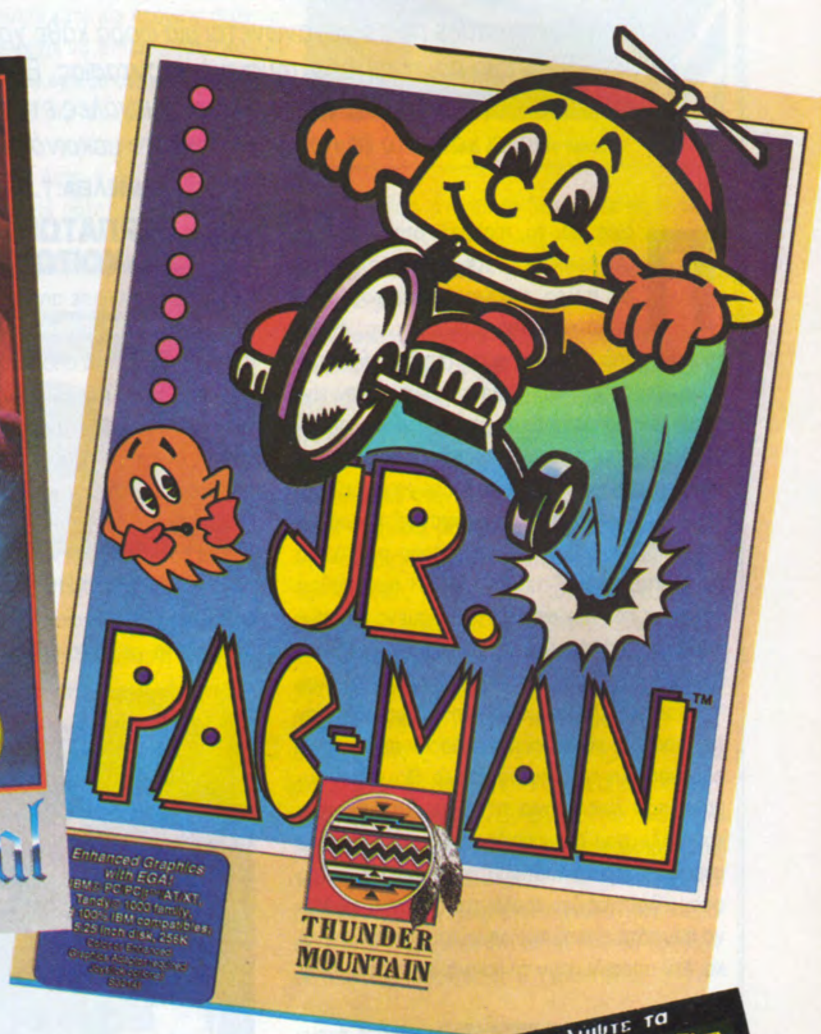
Για κάποιο ανεξήγητο λόγο οι προγραμματιστές της Atari, που κατασκεύασαν το σετ χαρακτήρων του ST, συμπεριέλαβαν και τέσσερις χαρακτήρες οι οποίοι, αν χρησιμοποιηθούν μαζί, σχεδιάζουν το πρόσωπο ενός ανθρώπου στην οθόνη του ST. Το πρόγραμμα τυπώνει σε διάφορες τυχαίες θέσεις τη "γουστόζικη φάτσα" του Bob, δημιουργώντας ένα ευχάριστο θέαμα.

```
10   'copyright api
20   fullw 2:clearw 2:gotoxy 3,0
30   for d=1 to 900:next:clearw 2
40   x=int(rnd*17)*2:y=int(rnd*9)*2
50   gotoxy x,y
60   print chr$(28)+chr$(29);
70   gotoxy x,y+1
80   print chr$(30)+chr$(31);
90   goto 40
```



es για top users !





AMUSEMENT TRADE EXHIBITION

Η ΕΚΘΕΣΗ ΤΩΝ ARCADES

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η έκθεση των arcades που διοργανώνεται μια φορά κάθε χρόνο έχει πάψει πια να αποτελεί ένα καθαρά εμπορικό γεγονός. Είναι ένα πανηγύρι επιστημονικής φαντασίας. Εδώ μπαίνουν οι βάσεις για τις νέες τάσεις των arcades, βασισμένα στις νέες τεχνολογίες, και εδώ οι μεγάλες εταιρίες ψυχαγωγικού software και hardware αφήνουν να φανεί κάτι από το προσεχές ή και το μακρινό μέλλον. Το Pixel έχει να αναφέρει τα εξής:

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γ. Κυπαρίσσης

Ποιος θα το πίστευε, όταν το ATE (Amusement Trade Exhibition) άνοιγε τις πύλες του για πρώτη φορά στο κοινό πριν από μερικά χρόνια, ότι θα τραβούσε επάνω του τα φώτα της δημοσιότητας τόσο γρήγορα... Τότε βέβαια η έκθεση δεν είχε παρά καθαρά "εμπορικό" χαρακτήρα και ουσιαστικά δεν ήταν τίποτε άλλο από μια προσπάθεια από μέρους των εταιριών coin-ops να επιδείξουν τις καινούριες τους "δεκαρικοφάγες" κονσόλες και να διατηρήσουν το όνομά τους στη "λίστα των επιτυχημένων" της αγοράς. Η προσπάθεια αυτή είχε ήδη αρχίσει να έχει ορισμένα εντυπωσιακά αποτελέσματα, καθώς πολλές από τις εταιρίες παρουσίαζαν δείγματα hardware που "ανήκαν σε άλλο κόσμο", τα οποία προορίζονταν περισσότερο για να εντυπωσιάσουν παρά για να εφαρμοστούν τα επόμενα χρόνια. Ποιος δεν θυμάται πριν λίγα χρόνια τις τρομερές ιαπωνικές κονσόλες που πλημμύριζαν την ατμόσφαιρα με μυρωδιά καμένου λάστιχου, όταν τα λάστιχα της φόρμουλας γύριζαν τρελά στο οδόστρωμα; Μόνο που τότε οι εντυπωσιασμοί ήταν μεμονωμένοι και δεν αποτελούσαν το βασικό σκοπό της έκθεσης.

Ομως ήρθαμε στο 1991. Τα πράγματα έχουν αλλάξει και η ηλεκτρονική ψυχαγωγία έχει μπει σε άλλη τροχιά. Ο κόσμος παίζει πια πολύ περισσότερο με κονσόλες και παιχνιδομηχανές και ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών έχει γίνει σκληρότερος. Μαγικές λέξεις κυριαρχούν: virtual reality, CD, multimedia... Ετοιμαστείτε να μάθετε ποια παιχνίδια θα συζητηθούν περισσότερο αυτήν τη χρονιά:

ΠΕΡΠΑΤΩΝΤΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΤΩΝΤΑΣ

Κανείς δεν έλειπε από το φετινό ATE. Sega, Jalego, Konami, Atari, Taito είναι μερικά αντιπροσωπευτικά ονόματα από τους περίπου 210 εκθέτες, που παρουσίασαν νέο hardware και νέο software. Το κυρίαρχο συμπέρασμα που φάνηκε από τα εκθέματα είναι ότι όλες οι εταιρίες προσπαθούν να απομακρυνθούν από το κλασικό hardware των home υπολογιστών, με αποτέλεσμα τα coin-op conversions να μην είναι πια τόσο εύκολη υπόθεση. Αυτό βέβαια δεν έγινε ούτε επίτηδες, ούτε τυχαία. Για να καταλάβουμε το "πώς και το γιατί", θα πρέπει να γυρίσουμε πίσω στην ιστορία των coin-ops. Στην αρχή, λοιπόν, όλα ήταν απλά. Το hardware των arcades δεν διέφερε και πολύ από εκείνο των home υπολογιστών και η μεταφορά ενός παιχνιδιού από τα πρώτα στα δεύτερα δεν είχε δυσκολίες (π.χ. Pac-Man, Donkey Kong, Super Mario Bros, Tetris, Shangai). Αυτός ήταν και ο λόγος που οι άδειες για τα coin-op conversions (coin-op licenses) ήταν σχετικά φτηνές. Με τον καιρό τα πράγματα δυσκόλεψαν λίγο, αλλά τα coin-op licenses έγιναν πηγή κέρδους για τις εταιρίες software, μια και οι καλύτερες ιδέες έρχονταν από εκεί (Operation Wolf, Altered Beast, Afterburner, R-Type). Και φτάνουμε πια στο σήμερα. Εν έτει 1991 το hardware προσφέρει πια τρομερές δυνατότητες και γέρνει την πλάστιγγα προς το μέρος του. Το software δείχνει να παραμένει στάσιμο, χωρίς νέες ιδέες και έτσι διαμορφώνεται μια νέα τάση: η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη αξιοποίηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών της κονσόλας που φιλοξενεί το μηχάνημα. Ετσι, έχουμε multi-player options, ειδικά εφέ κίνησης, surround ήχο, εξειδικευμένες ρουτίνες κ.λπ. Το αποτέλεσμα βέβαια είναι η αδυναμία των home υπολογιστών να ακολουθήσουν, μια και δεν θα μπορούν πια να αποδώσουν το πιο "δυνατό" χαρακτηριστικό των coin-ops: τα hardware εφέ. Ενα απλό race game μεταμορφώνεται μόνο και μόνο γιατί η κονσόλα μπορεί να αναποδογυρίζεται σε περίπτωση ατυχήματος! Στα home πώς θα φανεί το εφέ; Μοιραία λοιπόν οι εταιρίες home software στρέφονται στις κινηματογραφικές παραγωγές και στις τηλεοπτικές σειρές.



Το ATE σε όλη του την μεγαλοπρέπεια. Δυο από τα μεγάλα ονόματα του σόου διακρίνονται στο βάθος.



Sonic Blast Man. Εδω δεν έχει joystick. Το high score στηρίζεται στους μυς σας. Βαράτε τον τύπο χωρίς έλεος.

ΑΞΙΟΛΟΓΑ ΕΚΘΕΜΑΤΑ

Σίγουρα το hardware που συζητήθηκε περισσότερο στην έκθεση ήταν το τρομερό R360, μια κονσόλα-καμπίνα που θα κυριαρχήσει και στα επόμενα χρόνια. Το μηχάνημα είναι τρομερό, όχι μόνο γιατί περιλαμβάνει εκπληκτικά εφέ κίνησης στους τρεις άξονες, αλλά και γιατί δείχνει να ακολουθεί τις οδηγίες του software με απίστευτη ευκολία. Απαραίτητη προϋπόθεση, βέβαια, για να ευχαριστηθεί κανείς παιχνίδι είναι να μην έχει φάει τίποτε, μια και πολύ σύντομα μετά τα πρώτα κουνήματα μπορεί να αντικρίσει ό,τι έφαγε να κείτεται επάνω στο παντελόνι του. Το R360 δεν καταλαβαίνει από βαρύτητα και αδράνεια. Μέσα σε κλάσματα του δευτερολέπτου ο παίκτης βρίσκεται απογειωμένος και χτυπιέται δεξιά ή αριστερά, ανάλογα με τις στροφές του δρόμου. Η κονσόλα δεν είναι "αφοσιωμένη" μόνο σ' ένα παιχνίδι, αλλά θα φιλοξενήσει πολλούς τίτλους που δημιουργούνται ειδικά γι' αυτήν. Θα πάρουν φωτιά τα τιμόνια λοιπόν.

Η Atari πάντα πρωτοπορεί στον τομέα του gaming. Διατηρώντας το σεβασμό προς το όνομά της, δέσποζε σ' ένα μεγάλο περίπτερο με κάποια μηχανήματα που είχαν όχι μια, αλλά τρεις οθόνες! Μπορούσατε να οδηγήσετε ένα αυτοκίνητο σ' ένα παιχνίδι - απόγονο του Hard Drivin', το Race Drivin', με τρεις οθόνες γύρω σας να σας δείχνουν τρεις διαφορετικές όψεις του "εξωτερικού περιβάλλοντος". Με άλλα λόγια βλέπατε στην εμπρός οθόνη το δρόμο και στρίβοντας το κεφάλι σας βλέπατε στην αριστερή και δεξιά οθόνη τα χωράφια και τις μπαριέρες. Με τον τρόπο αυτό, το εύρος της πίστας διευρύνεται στο τριπλάσιο, μια και όλες οι οθόνες δείχνουν χώρους της ίδιας πίστας. Φανταστείτε το Falcon σ' ένα τέτοιο arcade!

Διάφορα πρωτότυπα μηχανήματα εμφανίστηκαν πλάι στις

παιχνιδομηχανές, τα οποία δεν είχαν τόσο σχέση με παιχνίδι. Το δημοφιλέστερο ήταν μια κονσόλα ηλεκτρονικής χειρομαντείας, η οποία χρησιμοποιούσε ένα scanner για να μελετήσει τις αστρικές σας επιρροές και τέλος σάς έδινε το αποτέλεσμα τυπωμένο σε χαρτί από printer.

Οι σκληροπυρηνικοί gamers και οι αθλητικοί τύποι που νιώθουν να χάνουν τη φόρμα τους, όταν παίζουν, μπορούν να εξασκηθούν στο μποξ με το Sonic Blast Man. Ο ρεαλισμός σε όλο του το μεγαλείο. Φοράτε τα γάντια του μποξ που βρίσκονται συνδεδεμένα στην κονσόλα και σημαδεύετε με όλη σας τη δύναμη το σαγόνι του φρικιού που σας προκαλεί. Ανάλογα με τη μυϊκή σας απόδοση, τον ξαπλώνετε κάτω και περνάτε στον επόμενο άγριο τύπο, μέχρι να φτάσετε στην κοπέλα πού (όπως πάντα) έχει απαγάγει ο αρχηγός της συμμορίας. Εάν δεν τα καταφέρατε, θα φύγετε από το ουφάδικο τουλάχιστον με καλύτερη φυσική κατάσταση. Λέτε η νέα γενιά των gamers να είναι μια γενιά αθλητών; Το σίγουρο



Το θαύμα της Atari. Η "τριοθονική" κονσόλα με το πανοραμικό περιβάλλον.

είναι ότι το Doyble Dragon ήταν μόνο η αρχή για τα παιχνίδια του είδους. Περιμένετε να δείτε τι θα γίνει με τους εξομοιωτές κωπηλασίας, για να μην μιλήσουμε για κανένα παιχνίδι δεκάθλου...

Το καλύτερο παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου γι' αυτήν τη χρονιά θεωρείται το Cisco Heat από την Jaleco. Ομως, στο ΑΤΕ την παράσταση έκλεψε το Cycle Warriors. Πρόκειται για ένα φουτουριστικό αγώνα μοτοσικλετών με τέσσερις παίκτες, όπου επιτρέπεται να πυροβολείτε τους αντιπάλους σας. Τα γραφικά του πρόκειται να τραβήξουν την προσοχή όλων στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και σίγουρα θα συγκεντρώνει το μεγαλύτερο "πηγαδάκι" από όλα τα games. Ομως, για μια ακόμη φορά κανείς δεν μπόρεσε έστω να πλησιάσει την πανίσχυρη εφευρετική επαναστατική προγραμματιστική ομάδα της Sega. Η εταιρία απέδειξε ότι έχει συγκεντρώσει την αφρόκρεμα των προγραμματιστών και των σχεδιαστών παιχνιδιών. Η τελευταία της δημιουργία είναι το Rad Mobile, ένα race παιχνίδι με 20 levels, στο οποίο διασχίζετε τις Ηνωμένες Πολιτείες. Ξανά μένουμε άφωνοι μπροστά στη δουλειά που έχει γίνει στα γραφικά, αλλά προπαντός στις τεχνικές κίνησης των sprites. "Πώς τα κάνουν;" είναι η κυρίαρχη ερώτηση.



Το R360. Η πεμπτουσία της arcade δράσης.

Η Konami έχει αφήσει πια όνομα και σφραγίδα στο sprite hardware. Η προσπάθεια που κάνει η εταιρία για τη βελτίωση του hardware της είναι εμφανής. Το ωραίο είναι ότι κάθε φορά που έχει νέα τσιπάκια στην πλακέτα της βγάζει καμιά δεκαριά παιχνίδια με παρόμοιο περιεχόμενο, που δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να χρησιμοποιούν τις νέες ρουτίνες και τους νέους blitters. Ετσι είχαμε κι εδώ το Golfin Greats, ένα παιχνίδι που εκμεταλλεύεται στο έπακρο την τεχνολογία της Konami. Η Capcom δεν έδειξε να βρίσκεται σε μεγάλα κέφια. Το μόνο που χαροποίησε τους οπαδούς της ήταν το νέο Street Fighter. Για μια ακόμη φορά θα βρεθείτε να δέρνετε στους δρόμους, σ' ένα παιχνίδι που βελτιώθηκε ακόμη περισσότερο. Τέλος, είχαμε και την εκπρόσωπο των παιχνιδομηχανών, μέσω της SNK και του Neo-Geo. Τα καινούρια της παιχνίδια ήταν θαυμάσια και όλα δείχνουν ότι αυτοί που θα βρεθούν να την αγοράσουν, θα το ευχαριστηθούν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα joysticks (και τα εικοσάρικα) σε ετοιμότητα. Ολα δείχνουν ότι το 1991 θα είναι μια πρόκληση για όλους. Για τους gamers, που σίγουρα θα εντυπωσιαστούν, και για τα software houses, που θα πρέπει να βάλουν τα δυνατά τους για να παρουσιάσουν όσο το δυνατόν καλύτερα coin-op conversions. Για να δούμε τι θα δούμε... ■

ΤΑ GAMES ΤΟΥ 1990 ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

Το PIXEL ψηφίζει για την Ελλάδα

Είναι πια καθιερωμένο, φίλοι μας, να διοργανώνονται κάθε χρόνο ορισμένες ψηφοφορίες για να αναδεικνύονται τα διάφορα καλύτερα της χρονιάς: έχουμε τις απονομές των Οσκαρ, τα βραβεία Grammy και πολλά άλλα καλά. Γιατί λοιπόν να μην υπάρχει και κάτι ανάλογο για τα computer games;

ΓΡΑΦΕΙ Ο Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Η εταιρία Cape Cowley Associates είναι μια αγγλική εταιρία δημοσίων σχέσεων και διοργάνωσε την ψηφοφορία για τα Καλύτερα Παιχνίδια του 1990. Την ονόμασε "Nominations for the European Computer Leisure Awards". Οι υποψηφιότητες συγκεντρώθηκαν με τον εξής τρόπο: η εταιρία διάλεξε από κάθε χώρα το καλύτερο περιοδικό για home computers και computer games και του έστειλε μια λίστα. Η συντακτική ομάδα του κάθε περιοδικού έπρεπε να συμπληρώσει τη λίστα και να της τη στείλει πίσω για την καταμέτρηση των ψήφων. Η περίφημη αυτή λίστα περιελάμβανε τις παρακάτω κατηγορίες:

Κατηγορία Παιχνιδιών

- Παιχνίδι με το καλύτερο animation
- με τα καλύτερα γραφικά
- με τον καλύτερο ήχο
- Καλύτερο action game
- Καλύτερο Adventure/Role playing game
- Καλύτερο Mind Game
- Παιχνίδι με την πιο πρωτότυπη ιδέα (Most Original Game)
- Καλύτερος εξομοιωτής
- Παιχνίδι με την καλύτερη συσκευασία
- Καλύτερο παιχνίδι σε game console (Console Game of the year)
- Καλύτερη Game Console
- Καλύτερη εταιρία κατασκευής παιχνιδιών (Software Publisher of the Year)
- Παιχνίδι της Χρονιάς

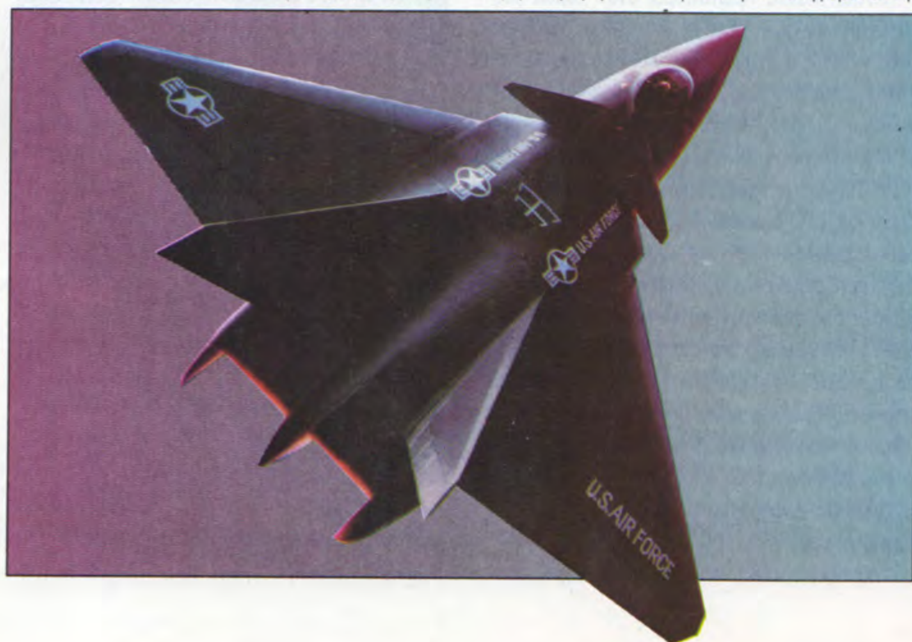
Κατηγορία μη παιχνιδιών

- Καλύτερο πακέτο δημιουργίας εικόνας
- Καλύτερο πακέτο δημιουργίας μουσικής
- Περιφερειακό της χρονιάς
- Καλύτερο Multimedia πακέτο
- Home Computer της χρονιάς

Από τη χώρα μας η Cape Cowley επέλεξε το Pixel και το PC Master σαν τα πιο αντιπροσωπευτικά ελληνικά περιοδικά του χώρου των οικιακών υπολογιστών. Η λίστα ήρθε στα γραφεία μας και αρχικά μελετήθηκε προσεκτικά. Κατόπιν φωτοτυπήθηκε και πήραμε ο καθένας από ένα αντίγραφο. Το μεγάλο γέλιο βέβαια έγινε, όταν βάλαμε όλοι τις ψήφους μας για να βγάλουμε τα τελικά αποτελέσματα που θα στέλναμε στην Αγγλία. Εκεί βγήκαν κρυφά μίση και απωθημένα στη φόρα. Ο Χρήστος θυμήθηκε ότι του χρώσταγα ένα χιλιάρικο από πρόπερσι, ο Γιώργος κορόιδευε τον Κώστα για το Kick Off και άλλα πολλά. Τέλος πάντων, μετά από πολλές δημοκρατικές διαδικασίες ("Η ψήφος του αρχισυντάκτη μετράει για δύο, έτσι;") φτάσαμε σε κάποιο αποτέλεσμα και στείλαμε τη λίστα συμπληρωμένη στην Αγγλία. Μετά από μερικές μέρες έφτασε στα γραφεία μας ένα fax που είχε τις υπόλοιπες υποψηφιότητες καθώς και μερικά συμπληρωματικά στοιχεία. Για τη δεύτερη αυτή χρονιά της διοργάνωσης, ψήφισαν 31 περιοδικά από 12 ευρωπαϊκές χώρες. Τα αποτελέσματα θα ανακοινωθούν στο Night Club Hippodromium, στα πλαίσια του European Computer Trade Show '91 που θα γίνει 14-16 Απριλίου στο Λονδίνο. Τη βραδιά της ανακοίνωσης θα επιδοθούν και τα βραβεία. Σαν την εκδήλωση των Grammy δηλαδή. Ας ρίξουμε ωστόσο μια ματιά στις υποψηφιότητες που υπάρχουν για κάθε κατηγορία, καθώς και τι ψηφίσαμε εμείς.

Καλύτερο Animation

Εδώ ψηφίζουμε το παιχνίδι που είχε την καλύτερη κίνηση sprites στη οθόνη. Η κατηγορία αυτή





ήταν από τις λίγες όπου υπήρχε ομόφωνη άποψη. Ετσι προτείναμε το Dragon's Lair II - Timewarp της Readysoft, ένα παιχνίδι που δυστυχώς είναι μόνο γραφικά και ήχος. Οι συνάδελφοι απ' την υπόλοιπη Ευρώπη πρότειναν:

The Secret of the Monkey Island (Lucasfilm)
Prince of Persia (Domark)
The Immortal, Powermonger, Indianapolis 500 (Electronic Arts)
Rainbow Island (Ocean)
Space Ace (Entertainment International)
Narco Police (Dinamic)

Καλύτερα Γραφικά

Εδώ ψηφίζαμε το παιχνίδι πού είχε τα καλύτερα γραφικά στον τομέα των σκηνικών (background graphics), των sprites κ.λπ. Εδώ είχαμε σημαντικές διαφωνίες. Ο Γιώργος πρότεινε το Immortal, ο Ξενοφώντας το Unreal και ο Αντώνης με το Χρήστο το Shadow of the Beast II της Psygnosis, παιχνίδι το οποίο και υπερίσχυσε. Οι υπόλοιπες προτάσεις είχαν ως εξής:

King's Quest V (Sierra Online)
It came from the Desert (Cinemaware)
Maupiti Island (Lankhor)
Loom (Lucasfilm)
Midwinter (Microprose)
Turrican II (Rainbow Arts)
Ivanhoe (Ocean)
Space Ace (Entertainment International)
The Immortal (Electronic Arts)

Καλύτερος Ηχος

Αλλη μία κατηγορία όπου έγινε χαμός. Ο Ξενοφώντας πρότεινε το Emilin Huge's Football με τα πολλά εφέ, ο Αντώνης το Legend of Faerghail με την ωραία κιθάρα στην εισαγωγή του και ο Γιώργος με το Χρήστο το επεισοδιακό Captive. Μετά όμως από επέμβαση του Ανδρέα προτείναμε το Final Battle (Imageworks/Mirrorsoft) στο οποίο ο ήχος δεν είναι απλά διακοσμητικό στοιχείο, αλλά δίνει πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι υπόλοιπες υποψηφιότητες εδώ είναι οι παρακάτω:

Wing Commander (Origin)
Maupiti Island (Launkhor)
Elvira (Accolade)
Wings of Death (Thalion)
Turrican II, Rock 'n' Roll (Rainbow Arts)
Chaos Strikes Back, Xenon 2 (Mirrorsoft)
Shadow of the Beast II (Psygnosis)
The Immortal (Electronic Arts)

Καλύτερο Παιχνίδι Δράσης (Best Action Game)

Εδώ τα πράγματα ήταν λίγο σκοτεινά. Ακούγοντας Action Game μας ερχόταν στο μυαλό κάποιο shoot 'em up ή κάτι τέτοιο. Μετά από ώριμη σκέψη όμως ο Φώντας πρότεινε το Stunt Car Racer, ο Γιώργος το Chase HQ και ο Αντώνης το Pang. Τελικά αποφασίσαμε να καταλήξουμε σε κάτι κλασικότερο και προτείναμε το Rainbow Islands της Ocean. Να δούμε όμως και τι πρότεινε η υπόλοιπη Ευρώπη:

Paradroid '90 (Activision)
Gods (Renegade)
Lotus Turbo Esprit (Gremlin)
Turrican, X-Out (Rainbow Arts)
Wing Commander (Origin)
Robocop II (Ocean)
Rick Dangerous II (Microprose)
SWIV (Storm)
Panza Kick Boxing (US Gold)
Killing Game Show (Psygnosis)
NY Warriors (Virgin/Mastertronic)

Καλύτερο Adventure/Role Playing Game

Αλλη μια σκοτεινή κατηγορία. Εγινε ένα μπέρδεμα που γίνεται αρκετά συχνά. Πολλοί δηλαδή



μπερδεύουν τα Adventure και τα Role Playing Games, αλλά στην πραγματικότητα πρόκειται για δύο τελείως ξεχωριστές κατηγορίες: άλλο Adventure, άλλο Role Playing. Ακολουθώντας λοιπόν τη λογική μας αυτή, προτείναμε σαν καλύτερο Adventure το τρομερό Wonderland της Magnetic Scrolls και σαν Role Playing το καθηλωτικό Caprive της Mindscape. Τα υπόλοιπα είχαν ως εξής:

The Secret of the Monkey Island (Lucasfilm)
Cadaver, Chaos Strikes Back (Mirrorsoft)
Larry III (Sierra Online)
Elvira (Accolade)
Operation Stealth (US Gold)
Drakkhen (Draconian)

Καλύτερο Mind Game

Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει παιχνίδια που παίζονται με τη σκέψη και δεν δίνουν βάρος στα γραφικά ή τον ήχο. Ο Φώντας πρότεινε το Shangai και ο Γιώργος με τον Αντώνη το Nevermind, το πολύ καλό εκείνο puzzle-arcade παιχνίδι. Ωστόσο επειδή δεν μας πολυάρεσαν όλα αυτά, συσκεφθήκαμε και προτείναμε το Pipemania της Empire, ένα παιχνίδι που φαίνεται σαν arcade, αλλά είναι στην ουσία ένα πρωτότυπο mind game. Οι υπόλοιπες υποψηφιότητες:

Klax (Domark)
Lemmings (Psygnosis)
Tower of Babel (Microprose)
Rings of Mendusa (Starbyte)
Pipemania (Empire)
Chess Champion 2175 (CP Software)
Columns (Virgin)
Block Out (Rainbow Arts)
E-Motion (US Gold)
Powermonger (Electronic Arts)

Παιχνίδι με την πιο Πρωτότυπη Ιδέα (Most Original Games)

Τα πράγματα εδώ είναι ξεκάθαρα. Στηριγμένο σε πρωτότυπη ιδέα ήταν το Tetris για παράδειγμα ή το Sim City. Ο Γιώργος πρότεινε το Loom εδώ, σαν παιχνίδι με πρωτότυπο τρόπο χειρισμού και λογική και ο Φώντας το ίδιο. Ο Αντώνης με το Χρήστο πρότειναν το E-Motion της US Gold, πρόταση η οποία επικράτησε. Τα υπόλοιπα παιχνίδια που πρότειναν οι Ευρωπαίοι:

Powermonger (Electronic Arts)
Lemmings (Psygnosis)
Klax (Domark)
Railroad Tycoon, Midwinter (Microprose)
Sim City (Infogrames)

Loom (Lucafilm)
Pang (Ocean)

Παιχνίδι με την Καλύτερη Συσκευασία

Αλλη μια κατηγορία όπου είχαμε ομοψυχία σαν έθνος και σαν περιοδικό. Λέγοντας καλύτερη συσκευασία εννοούμε προφανώς το documentation που δίνει κάθε παιχνίδι. Αν είχε πέσει στα χέρια σας το Meurtres á Venise που έδινε από ψαλιδάκι μέχρι και φωτογραφικό film, τότε καταλαβαίνετε τι είναι καλή συσκευασία. Εμείς προτείναμε το Quest for Glory II της Sierra. Οι υπόλοιπες προτάσεις:

Ultima IV (Origin)
F-19 Stealth Fighter, M1 Tank Platoon (Microprose)
Lin Wu's Challenge (Lasersoft)
Indiana Jones and the Last Crusade (Lucasfilm)
MIG 29 (Domark)
Challenge (UBI Soft)
Monkey Island (Lucasflm)

Καλύτερος Εξομοιωτής

Οσο και αν σας φανεί παράξενο, είχαμε και εδώ όλοι την ίδια γνώμη. Προτείναμε λοιπόν το πολύ καλό F29 Retaliator της Ocean. Τα υπόλοιπα παιχνίδια έχουν ως εξής:

Red Baron (Sierra Online)
Battle of Britain (Lucasfilm)
F-19 Stealth Fighter, M1 Tank Platoon (Microprose)
LHX Attack Chopper, Indianapolis 500 (Electronic Arts)
Sim Earth, Flight Simulator,
Scenery Designer (Broderbund)
Test Drive III (Accolade)
Lotus Turbo Esprit (Gremlin)
Fighter Bomber (Activision)

Καλύτερη Εταιρία Κατασκευής Παιχνιδιών (Software Publisher of the Year)

Εδώ ψηφίζεται η εταιρία που έχει τη δυνατότερη παρουσία, τόσο από άποψη επιτυχίας των παιχνιδιών της όσο και από πλευράς ιδεών κ.λπ. Εμείς προτείναμε την Psygnosis που ξέρει όχι μόνο να φτιάχνει δυνατά προγράμματα, αλλά και να τα κάνει επιτυχίες. Προτάθηκαν όμως και άλλες εταιρίες:

Origin
Gremlin
Lucasfilm
Thalion
Electronic Arts
Ocean
US Gold

Καλύτερο Παιχνίδι της Χρονιάς

Εδώ ψηφίζεται το παιχνίδι που παίχτηκε περισσότερο, ανεξάρτητα από κατηγορία. ΦΥΣΙΚΑ εμείς προτείναμε το Kick Off 2 της Anco. Παραδόξως ο Χρήστος, παρόλο που το μισεί θανάσιμα, γιατί όλη την ώρα παίζουμε αντί να γράφουμε, δεν έφερε αντίρρηση. Τα άλλα παιχνίδια που πρότειναν οι ξένοι συνάδελφοι:

Wing Commander (Origin)
Lemmings, Shadow of the Beast II (Psygnosis)
Pirates, Railroad Tycoon (Microprose)
Sim City (Infogrames)
Pang (Ocean)
Chaos Strikes Back, Teenage Mutant Hero Turtles (Mirrorsoft)
Operation Stealth (US Gold)

Καλύτερη Κονσόλα της Χρονιάς (Console of the Year)

Εδώ ψηφίζεται η καλύτερη παιχνιδομηχανή του έτους. Το PIXEL πρότεινε το Atari Lynx, μια πραγματικά δυναμική παρουσία. Ας μην ξεχνάμε ότι το σχεδίασαν οι άνθρωποι που σχεδίασαν και την Amiga. Αντίπαλός του στην κατηγορία μόνο το Megadrive της Sega. Προβλέπεται συναρπαστική μάχη.

Καλύτερο Πακέτο Δημιουργίας Εικόνας

Αφήνουμε όμως τα παιχνίδια, για να πάμε σε κάπως σοβαρότερες εφαρμογές. Σ' αυτήν την πρώτη κατηγορία ψηφίσαμε το πρόγραμμα εκείνο που κρίναμε σαν καλύτερο στον τομέα της δημιουργίας των γραφικών. Προτείναμε το Sculpt Animate 4D της Byte by Byte, ένα τρομερό πρόγραμμα που κάνει modelling και τρισδιάστατο animation στο χώρο. Τα υπόλοιπα προγράμματα που προτάθηκαν είναι:

Deluxe Paint III (Electronic Arts)
Graffiti (K&L Datentechnik)
Real 3D (Activa)
Corel Draw 2.0 (Corel)
Aldus Freehand (Aldus)
Professional Draw 2.0 (Gold Disk)
Arts & Letters (R&M Group)
Disney Animation Studio (Silent Software)
Art Department Professional (ASDG)

Καλύτερο Πακέτο Δημιουργίας Μουσικής

Εδώ διαλέξαμε ένα αρκετά απλό, αλλά δυνατό sequencer, το SONIX της AEGIS. Τα υπόλοιπα προγράμματα δημιουργίας μουσικής που προτάθηκαν είναι τα παρακάτω:

KCS Omega (Dr. T)
Bars & Pipes (Blue Ribbon Soundworks)
Notator 3.0 (C-Lab)
Ad Lib Sound Card (Ad Lib Inc)
Cadenza (Digital Music)
Sequencer One (Gajits)

Περιφερειακό της Χρονιάς

Εδώ ψηφίσαμε το καλύτερο περιφερειακό. Υπήρξε μια δυνατή υποψηφιότητα από τον Αντώνη που έδωσε το Video Toaster, μια κάρτα που μετατρέπει την Amiga 2000 σε μηχάνημα παραγωγής τηλεοπτικών εφέ. Ωστόσο, μετά από μαραθώνιες συσκέψεις αποφασίσαμε να προτείνουμε την κάρτα AT-ONCE της Vortex. Πρόκειται για μια κάρτα που μπαίνει μέσα στην Amiga και την κάνει συμβατή με IBM AT. Οι Ευρωπαίοι φίλοι μας έκαναν τις εξής προτάσεις:

Power Glove (Mattel)
AT-Speed (Hans Sack Elektronik)
Video Toaster (Newtek)
Graffikarte Visiona (Xpert)
Flash & Chips (Intel)
Ad Lib Sound Card (Ad Lid Inc)
Action Replay (Datel)
Diskfax (Alfa Systems)

Υπολογιστής της Χρονιάς

Εδώ προτείναμε την Amiga 500 της Commodore, η οποία μπορεί βέβαια να μην κυκλοφόρησε το 1990, αλλά πήγε πάρα πολύ καλά αυτή τη χρονιά. Οι υπόλοιπες υποψηφιότητες για τον υπολογιστή της χρονιάς είναι οι εξής:

Macintosh Classic (Apple)
Archimedes 3000 (Acorn)
Atari STE (Atari)

Αυτή ήταν και η τελευταία κατηγορία. Οπως είδατε υπάρχουν πολλές δυνατές υποψηφιότητες σε πολλούς τομείς και απ' ό,τι φαίνεται θα γίνουν δυνατές κόντρες. Θα επανέλθουμε κάποια άλλη στιγμή με τα αποτελέσματα. ■

CHIPS
ΟΛΙΚΗ ΕΠΑΝΕΓΓΡΑΦΗ

Μερικές φορές τα πράγματα έρχονται τα πάνω κάτω. Ενώ όλα πορεύονται με ομαλό τρόπο, έρχεται κάτι από το παρελθόν να σε αναστατώσει...

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

ΤΙ ΛΕΝΕ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ

Αν ανοίξετε μια εγκυκλοπαίδεια στο λήμμα "Μικροεπεξεργαστές", θα διαβάσετε ανάμεσα στα άλλα ότι ο πρώτος ανεξάρτητος μικροεπεξεργαστής (microprocessor) κατασκευάστηκε το 1971 από την Intel. Πρόκειται για τον 4004, ένα μικροεπεξεργαστή των 4bits, τεχνολογίας PMOS. Αυτός άνοιξε το δρόμο για τις επόμενες βελτιωμένες γενιές μικροεπεξεργαστών και παράλληλα καθιέρωσε την Intel σαν μια μεγάλη κατασκευαστική εταιρία.

Ας κάνουμε όμως ένα άλμα προς τα πίσω στο χρόνο και ας μεταφερθούμε στο 1969. Τη χρονιά εκείνη ο άνθρωπος πάτησε στο φεγγάρι, αλλά παρόλη την τρομακτική αυτή επιτυχία, η τεχνολογία των υπολογιστών ήταν ακόμη σε πολύ χαμηλά επίπεδα.

Οι μικρότεροι σε μέγεθος υπολογιστές ήταν minicomputers, που χρησιμοποιούσαν μνήμες με διατάξεις μεταλλικών δακτυλίων (core memory). Εκατοντάδες χιλιάδες δακτύλιοι με μαγνητικές ιδιότητες αποτελούσαν την κύρια μνήμη. Τα περιεχόμενά της μπορούσαν να διατηρηθούν μετά το κατέβασμα του ηλεκτρικού διακόπτη, αλλά το κόστος κατασκευής ήταν μεγάλο, όπως επίσης και ο όγκος του τελικού προϊόντος.

Επρεπε λοιπόν κάτι το δραματικό να συμβεί στην τεχνολογία και τον τρόπο κατασκευής των υπολογιστών, ώστε να μικρύνουν και να φθηνύνουν. Το πρώτο βήμα είχε ήδη γίνει με την αντικατάσταση της λυχνίας από το τρανζίστορ. Το επόμενο όμως βήμα ήταν εκείνο που θα άλλαζε την ιστορία.

Ο ΝΕΟΣ EDISON

Ηδη από το 1968, στο γκαράζ του σπιτιού του στην Καλιφόρνια, ο Gilbert Hyatt, σχεδιαστής συστημάτων και έμπειρος ηλεκτρονικός, προσπαθούσε να λύσει αυτό το πρόβλημα: ήθελε να μετατρέψει ένα μεγαθήριο πολλών κυβικών μέτρων σε κάτι σαφώς μικρότερο και καλύτερο. Με λίγα λόγια άνοιγε το δρόμο που θα ακολουθούσαν στη συνέχεια οι Ιάπωνες.

Η ιδέα που ο Hyatt προσπάθησε να υλοποιήσει αφορούσε την κατασκευή ενός ολοκληρωμένου υπολογιστικού κυκλώματος. Η αρχιτεκτονική του τσιπ περιείχε μνήμη ROM για αποθήκευση ενός προγράμματος, μνήμη RAM για χρησιμοποίησή της ως σημειωματάριο και ενσωματωμένο λογικό κύκλωμα για υπολογισμούς.

Μέχρι τότε, αν και η τεχνική της ολοκλήρωσης σε μεγάλη κλίμακα (large scale integration - LSI) υπήρχε ήδη, δεν είχε λυθεί το πρόβλημα της ανάγκης ύπαρξης πολλών γραμμών - μιας για κάθε χρησιμοποιούμενο τρανζίστορ. Ετσι, η χρήση της τεχνικής LSI δημιουργούσε κυκλώματα μ' έναν τεράστιο αριθμό απολήξεων (pins), με αποτέλεσμα το τελικό κύκλωμα να είναι ουσιαστικά πολύ δύσχρηστο. Ο Hyatt πρωτοτύπησε. Σχεδίασε τη μέθοδο εισόδου / εξόδου, έτσι ώστε να γίνεται με σειριακό τρόπο. Με τη μέθοδο αυτή, ο υπολογιστής μπορούσε να μεταφέρει μια λέξη των 16bits διαμέσου μιας γραμμής, αντί διαμέσου 16 γραμμών.

Το αποτέλεσμα ήταν απίστευτα οικονομικό σε όγκο και χρήματα. Εδώ φαίνεται καθαρά πως οι πλέον χρήσιμες ιδέες είναι και οι πιο απλές.

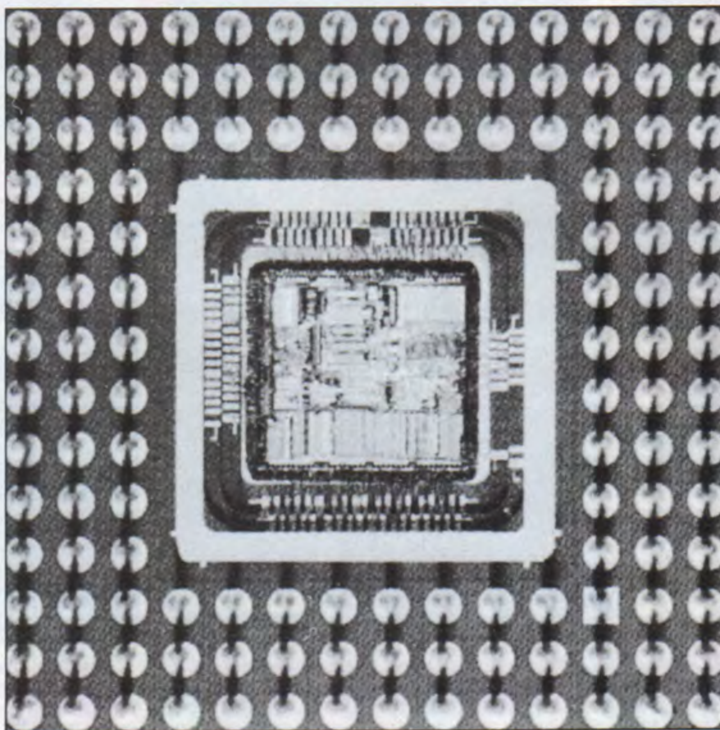


Η ΑΝΟΔΟΣ...

Αναζητώντας οικονομική ενίσχυση, ο Hyatt ενοικίασε ένα μικρό διαμέρισμα στο Λος Αντζελες και ίδρυσε την εταιρία Micro Computer Incorporated (MIC), το όνομα της

οποίας και κατοχύρωσε. Αργότερα, το όνομα microcomputer έμελλε να γενικευτεί στους επιτραπέζιους και οικιακούς υπολογιστές.

Χρησιμοποιώντας συμβατικά ολοκληρωμένα κυκλώματα, ο τριαντάρης Hyatt κατασκεύασε αρχικά ένα breadboard, δηλαδή το υπό κατασκευή κύκλωμα σε μεγαλύτερη κλίμακα, ενώνοντας τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα μεταξύ τους με καλώδια. Το 1969 είχε πλέον φτάσει και ο Hyatt είχε κατασκευάσει και δοκιμάσει το πρωτότυπο του μικροεπεξεργαστή. Ενα χρόνο αργότερα, το 1970, έκανε αίτηση για χορήγηση ευρεσιτεχνίας. Η επιχείρησή του, η MCI, είχε σαν άμεσο στόχο της την κατασκευή ενός υπολογιστή κατά πολύ φθηνότερου από 1.000 δολάρια, τη στιγμή που το κόστος ενός minicomputer ξεπερνούσε τα 10.000 δολάρια. Η οικονομική ενίσχυση ήρθε με τον Irving Hirsch, που σύντομα έγινε πρόεδρος της MCI. Παράλληλα, η επιχείρηση άρχισε να κατασκευάζει ένα αφοσιωμένο (dedicated) σύστημα με το όνομα Conturama, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για να επιταχύνει τη βιομηχανική παραγωγή τυπωμένων κυκλωμάτων.



Μαζί με τον Hirsch ήρθε στην εταιρία και ο Stuart Lubitz με την ιδιότητα του νομικού συμβούλου. Αυτός με τη σειρά του προσέλκυσε και άλλους επενδυτές. Ανάμεσα σε αυτούς ήταν και οι Noyce και Moore, ιδρυτές της Intel.

Η Intel ήταν τότε μια μικρή εταιρία, που μόλις είχε γιορτάσει τα πρώτα της γενέθλια. Κατασκεύαζε κυκλώματα μνήμης στην περιοχή της Καλιφόρνιας. Η ευρύτερη περιοχή της Σάντα Κλάρα φιλοξένησε στη συνέχεια αυτό που σήμερα ονομάζουμε Silicon Valley. Με αρχικά κεφάλαια από τον Hirsch, η MCI ενοικίασε νέες εγκαταστάσεις και το προσωπικό της έφτασε τα οκτώ άτομα. Με τις επενδύσεις να καταφτάνουν διαρκώς, εγκαταστάθηκαν τελικά σ' ένα χώρο 10.000 τετραγωνικών μέτρων. Στο μέγιστο της δραστηριότητάς της, η εταιρία απασχολούσε 25 άτομα.

...ΚΑΙ Η ΚΑΘΟΔΟΣ

Ολα έδειχναν να βαδίζουν ωραία, καθώς τα οικονομικά τους ήταν ρόδινα.

Ομως, νωρίς το 1971 οι επενδυτές ζήτησαν από τον Hyatt να τους αποδώσει την τεχνολογία και να παραχωρήσει την κυριότητα των ευρεσιτεχνιών. Μέχρι τότε ο Hyatt έδινε στη MCI το αποκλειστικό δικαίωμα της χρήσης της τεχνολογίας που ο ίδιος δημιούργησε. Η κίνηση αυτή των επενδυτών οφείλεται κατά πάσα πιθανότητα στην επιθυμία τους να εξασφαλίσουν την τεχνολογία προτού ενισχύσουν εκ νέου την επιχείρηση.

Η άποψη του Hyatt είναι όμως διαφορετική. Πιστεύει πως επιχείρησαν να καρπωθούν την ιδέα του με το να τον εξαναγκάσουν να τους παραχωρήσει την ευρεσιτεχνία. Οπως και να έχει όμως το πράγμα, οι επενδύσεις σταμάτησαν και οι άμεσοι πόροι της MCI ελαχιστοποιήθηκαν. Η επιχείρηση έκλεισε άδοξα το Σεπτέμβριο του 1971. Σήμερα ο Hyatt πιστεύει ότι οι διαδικασίες και οι τεχνικές που χρησιμοποιούσε διέρρευσαν διαμέσου των επενδυτών. Στη συνέχεια οι Noyce και Moore έκαναν την Intel έναν από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές μικροεπεξεργαστών στον κόσμο.

Τεχνικοί της Intel ήδη από το 1973 είχαν εκφράσει την άποψη ότι οι πατέντες που ο Hyatt κατείχε θα τους έβαζαν σε μεγάλους μπελάδες. Ο ίδιος ο Hyatt, μετά το κλείσιμο της MCI, εργάστηκε ως σύμβουλος στη βιομηχανία της αεροπορίας. Παράλληλα, συνέχισε την προσπάθειά του να πάρει ευρεσιτεχνία, που να του κατοχυρώνει τα δικαιώματα επάνω στην κατασκευή και χρήση του μικροεπεξεργαστή.

ΤΕΛΟΣ ΚΑΛΟ – ΟΛΑ ΚΑΛΑ

Είκοσι και πλέον χρόνια από τότε που ο Hyatt υπέβαλε αίτηση για να του χορηγηθεί ευρεσιτεχνία για την κατασκευή του μικροεπεξεργαστή, το γραφείο ευρεσιτεχνιών των Ηνωμένων Πολιτειών εξέδωσε την πατέντα με αριθμό 4942516.

Αναγνωρίζεται στον Hyatt η πατρότητα του μικροεπεξεργαστή και έχει πλέον κάθε δικαίωμα να ζητήσει αποζημίωση από οποιονδήποτε χρησιμοποιεί την τεχνολογία που εκείνος δημιούργησε. Η πατέντα είναι τόσο γενικευμένη, που ο Hyatt μπορεί να απαιτήσει χρηματικά ποσά από εταιρίες κατασκευής μικροεπεξεργαστών, αλλά και από εταιρίες που κατασκευάζουν προϊόντα που χρησιμοποιούν μικροεπεξεργαστές για να λειτουργήσουν. Με αυτόν τον τρόπο, σχεδόν όλοι οφείλουν στον Hyatt!

Βέβαια, όπως έχει παρατηρηθεί σε παρόμοιες περιπτώσεις κατά το παρελθόν, οι εταιρίες έχουν πολύ χρήμα και χρόνο στη διάθεσή τους, για να παρατείνουν τις όποιες δικαστικές διαδικασίες μέχρι να παραιτηθεί ο Hyatt. Ο τελευταίος μάλλον σκοπεύει να διεκδικήσει λογικά ποσοστά, που όμως επί των κερδών μεταφράζονται σε εκατομμύρια δολάρια.

Αν και είναι σήμερα 53 ετών, ο Hyatt συνεχίζει να εργάζεται πυρετωδώς, για να βελτιώσει και άλλο την τεχνολογία των υπολογιστών. Ηδη αναζητά χρηματοδότες για την κατασκευή υπολογιστών μ' ένα νέο, φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον, για το οποίο ο ίδιος αναφέρει πως θα ανατρέψει την πορεία της ιστορίας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ανεξάρτητα από το αν ο Hyatt γίνει πολυεκατομμυριούχος ή όχι (ούτε στο Lotto δε θα μπορούσε να κερδίσει τόσα πολλά χρήματα), είναι πλέον γεγονός πως τα βιβλία που εξιστορούν την πορεία των υπολογιστών πρέπει να ξαναγραφούν.

Ισως να μην είναι ο μόνος που αδικήθηκε. Σίγουρα όμως θα είναι ο πρώτος για τον οποίο πρέπει να αποκατασταθεί η ιστορική αλήθεια. Τελικά, αυτό πρέπει να γίνει και επειδή η ανθρωπότητα έχει ανάγκη από τέτοια μυαλά για να εξελιχτεί.

PIXEL / High·Tech Boutique

1.250 δρχ.



NEO

ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ

Οδικός μετρητής.
Οι μοντέρνοι ταξιδιώτες δεν χρειάζονται τίποτε άλλο από ξηρά τροφή, ένα χάρτη και τον οδικό μετρητή του Pixel. Απλά κυλήστε τη μύτη του πάνω στη διαδρομή του χάρτη που θα ακολουθήσετε και διαβάστε την ακριβή απόσταση. Ενας απλός πολλαπλασιασμός με την κλίμακα του χάρτη και ξέρετε τα χιλιόμετρα που πρέπει να διανύσετε μέχρι την τοποθεσία των ονείρων σας. Προτού πάρετε τα βουνά, βάλτε έναν Pixelομετρητή στην τσέπη σας.



NEO

2.650 δρχ.

Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ

Πατήστε το play στο κασετόφωνο και δώστε του το ρυθμό. Είναι η ώρα του να ζωντανέψει. Χορεύει μέχρι τελευταίας... μπαταρίας. Τρέμε Μπαρίσνικωφ!

7.600 δρχ.



VOICE CHANGER

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



3.500 δρχ.

Pixel Super College

Σινιέ και Pixel!!

Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.

NEO

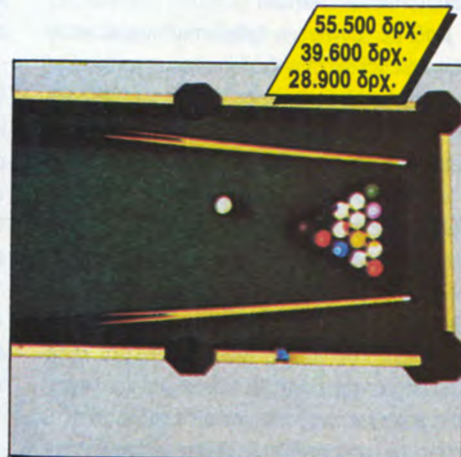


2.450 δρχ.

ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

Ο χρόνος είναι... PIXEL!
Οι υποδιαιρέσεις του χρόνου είναι σε όλους μας γνωστές, αλλά και απαραίτητες. Οι πιο σπορίφ από τους Pixelάδες θα χρειάζονται σίγουρα το χρονομετρητή του Pixel. Δεν είναι μόνο ρολόι και ξυπνητήρι, αλλά και ακριβές χρονόμετρο, κατάλληλο για να μετράτε τις επιδόσεις σας στα 100 μ. εμπόδια ή την ταχύτητά σας στο διάβασμα του τελευταίου τεύχους του περιοδικού. Με το Pixelόμετρο ο χρόνος είναι με το μέρος σας.

55.500 δρχ.
39.600 δρχ.
28.900 δρχ.



Pixelομπιλιάρδο

Το "χρώμα του χρήματος" ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ενα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια τώρα σε ειδική "μίνι" έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelοτρυπάνι

Για πολύ προκομμένους Pixelάδες. Μάθε τέχνη κι άστηνε, έλεγαν οι παλιοί. Βέβαια εσείς ξέρετε ήδη μια τέχνη (σπραϊτοφάγος) αλλά κάτι πιο χειροπιαστό κακό δεν κάνει. Ενα πλήρες κιτ με εργαλεία και σύνεργα σας περιμένει, με πρωταγωνιστή ένα τρομερό τρυπάνι, για να τελειώσετε το αεροπλανάκι σας και να κάνετε ακόμη μερικές τρύπες εξαερισμού στο σασί του computer, ο οποίος ζεσταίνεται υπερβολικά. Εεεε, καλά καλά... αστεία το 'παμε!



Ελα, μαμά μ' ακούς;

Η ώρα είναι 7:30, πρέπει να μιλήσετε οπωσδήποτε με τον Τάκη για να μάθετε τα τελευταία νέα του πάρτυ και η μαμά δεν εννοεί να σηκώθει από το ακουστικό. Τι μπελάς κι αυτός! Ας είναι καλά το wireless phone της Μπουτίκ μας. Ασύρματο γουώκι - τόκι για να μην μπλέκεστε με καλώδια, σε ειδική συσκευασία χειρός για να μην ξεκολλά από την παλάμη σας. Κρατήστε το ένα για σας, δώστε το άλλο στον φίλο σας και... μείνετε σε επαφή!

Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΣΥΝΑΝΤΩΝΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ HIGH–TECH BOUTIQUE

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ		ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ			2.450	
Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ			2.650	
VOICE CHANGER			7.600	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ.			3.500	
ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ			1.250	
Pixelομπ λιάρδα	Junior (100x53x14 cm)		28.900	
	Senior (127x68x14 cm)		39.600	
	Senior (127x68x75,5 cm)		55.500	
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ			4.350	
Ελα μαμά μ' ακούς;			4.800	
Pixelοτρυπάνι			9.450	
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομηστε το κουπόνι στη διευθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

TURRICAN II

Είναι κάποιες στιγμές που τίποτε δεν φαίνεται να κυλά στο σωστό χρόνο. Την απάθεια διαδέχεται η ανεξήγητη νευρικότητα, η οποία με τη σειρά της αντικαθίσταται από την αδιαφορία, κι εκείνη πάλι από την υπερδιέργερση. Εκεί που κάθεσαι ξαπλωμένος στο θάλαμο ανάπαυσης και αιωρείσαι στο κενό, ατενίζοντας μέσα από τα τεράστια φινιστρίνια το πρασινωπό ουράνιο σώμα που κείτεται απ' έξω, νιώθεις σαν να πρέπει να πεταχτείς και ν' αρχίσεις να ετοιμάζεσαι για κάτι. Τι όμως; Ξανακάθεσαι και τότε σκέφτεσαι πως μπορεί τελικά να έχει δίκιο εκείνη η αρχαία επιστήμη, η αστρολογία, που βρίσκεται καταχωνιασμένη κάπου μεταξύ τρίτης και πέμπτης συστοιχίας μνήμης. Τα εφτά φεγγάρια του Λάντοριν είναι σήμερα στην ίδια ευθεία και, αν θυμάμαι καλά, η αστρολογία αποδίδει ψυχικές επιρροές σε αυτό το φαινόμενο. Λέων, Αστρων, Δόρος, Κύλων, Ρήνως, Ετρως, Ρόδονος. Είναι εφτά, δεν υπάρχει καμιά αμφιβολία. Κάποτε όμως δεν ήταν. Θυμάσαι φίλε; Θυμάσαι τον Μάκρων; Τον πλανήτη του Τέρατος;

Ανόητες ερωτήσεις... Χρόνια τώρα κάνεις την ίδια ερώτηση κάθε μέρα στον εαυτό σου. Κάθε μέρα έχεις την ίδια ανόητη ελπίδα ότι δεν θα απαντήσεις. Και κάθε μέρα οι αναμνήσεις έρχονται ακόμη πιο



Οπως και στο TURRICAN I μια από τις σημαντικότερες ικανότητες του ήρωα είναι η υψηλή αλτικότητα.

Μια εντυπωσιακη εικόνα. Αναμονή κάτω απ' τους γαλαξιακούς καταρράκτες.

PIXEL HIT 93%



εφιαλτικές. Θαρρείς ότι είναι τώρα η ώρα που θα αρπάξεις πάλι την πανοπλία και θα δέσεις επάνω σου το πολυβόλο πολλαπλών ακτινοβολιών. Η ασπίδα είναι εντάξει φίλε; Τέσσερα πέντε χτυπήματα, όχι άλλα. Αλλιώς τα μόριά σου θα γίνουν ένα με την παχιά ατμόσφαιρα και ο συνταγματάρχης Turrican θα μείνει ένα σιωπηλό αρχείο ψηφιοποιημένης εικόνας για την ιστορική ενημέρωση των επόμενων γενιών. "Συνταγματάρχης Anton Geo Turrican, ετών 37, πρώτος αξιωματικός και διοικητής των Σ.Ε (Σώματα Εκδικητών). Μετάλλιο του Υπεργαλαξιακού Μαχητή, Πορφυρός Κρύσταλλος Ανδρείας για την ηρωική του έξοδο από τη βάση Ράον του Πλανήτη Πέλφι. Βραβείο του πιο πολύτιμου Αγωνιστή της Συνομοσπονδίας τα έτη 3121-3123, στον πόλεμο κατά της Μηχανής. Είκοσι εφτά τιμητικές διακρίσεις με αντίστοιχες προτομές και αδριάντες σε ισάριθμους πλανήτες της Κεντρικής Δημοκρατίας".

Το μυαλό συμπληρώνει τα υπόλοιπα. Τι άραγε θα υπάρχει μετά; "Πέθανε κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες στο ατομικό του διαστρικό σκάφος-καταφύγιο, λίγο έξω από την τροχιά του Αθωνος. Πιθανές αιτίες: σύνδρομο κατάθλιψης, υποτροπή παλιών τραυμάτων, αυτοκτονία. Η ατομική του περιουσία, λόγω έλλειψης κληρονόμων, μεταφέρθηκε στο κράτος. Τέλος αρχείου. Θα συνεχίσετε Ν/Ο; Δείξτε την επιλογή της αρεσκείας σας. 2-4-3044, IBN computers inc".

Αυτό θα είναι το τέλος του αρχείου, συνταγματάρχη Turrican; Γιατί άραγε να είναι αλλιώς; Τόσοι και τόσοι συμπολεμιστές σου δεν είναι πια παρά αρχεία με παρόμοιο τέλος...;

Η άκρη του ματιού σημαδεύει την εξαγωγή μηνυμάτων του συστήματος ενδοπλανητικής επικοινωνίας. Κάτι αρχίζει να κινείται, το χαρτάκι ξεδιπλώνεται γρήγορα. Η μια άκρη είναι τυλιγμένη στο ζωηρό κόκκινο χρώμα των S.O.S για την κλήση των Εκδικητών. Κωδικός συναγερμού λοιπόν.

Λαν... Λάντο... Λάντοριν. Χμμμ, το ξεκαθάρισμα. Και θέλουν τους παλιούς. Εμ, βέβαια, ποιος άλλος είναι τόσο τρελός ώστε να παίξει κορόνα γράμματα το κεφάλι του στις σπηλιές και στα λαγούμια του Λάντοριν! Και συγχρόνως, ποιος είναι ο πιο απελπισμένος... Η ματιά πέφτει και διασχίζει το σκοτεινό στενό δωμάτιο, που φωτίζεται μόνο από τις ανταύγειες του πλανήτη μέσα από το φινιστρίνι. Στέκεται σ' ένα οξειδωμένο σύμπλεγμα από σιδερικά που συνεχίζουν ωστόσο να γυαλίζουν. Η πανοπλία κείτεται σαν ξεφούσκωτος πολεμιστής, άδεια, σωριασμένη. Μια λάμψη φεύγει από το βλέμμα και αντανακλά επάνω στο θώρακα. "Σκοτώθηκε υπερασπιζόμενος την εδαφική επικράτεια του πλανήτη Λάντοριν, ενάντια στις πολυάριθμες μεταλλαγμένες δυνάμεις της Μηχανής, συμβάλλοντας αποφασιστικά στην απελευθέρωση του πλανήτη και στον επαναπατρι-



Σημασία στη λεπτομέρεια. Η γέφυρα υποχωρεί ελαφρά κάτω απ' το βάρος της πανοπλίας.



Ισως το πιο αποτελεσματικό σας όπλο. Οι βολές που εκτοξεύει περιστρέφονται γύρω σας σαρώνοντας ό,τι βρεθεί στην ακτίνα δράσης.

• του Γ. Κυπαρίσση

σμό περίπου 3.000.000.000 πολιτών της Συνομοσπονδίας στη μητρική τους γη. Για την ύστατη αυτή θυσία παρασημοφορήθηκε μετά θάνατον με τον Αρχαίο Σταυρό του Τάγματος. Σήμερα η ανώτατη Ακαδημία των Γαλαξιακών υπερασπιστών φέρει το όνομά του. IBN computers, inc". Χμμ, αυτό το τέλος ίσως είναι κάπως καλύτερο. Ετσι κι αλλιώς, δεν υπάρχει άλλος δρόμος. Για τα μετάλλια δεν πολεμούσες πάντα συνταγματάρχη; Αντε λοιπόν να δεις, εάν το όπλο και η ασπίδα είναι φορτισμένα. Ο Λάντοριν μας περιμένει...

ΠΡΟΣΕΔΑΦΙΣΗ

Για να παρακολουθήσουμε καλύτερα την υπόθεση της ιστορίας μας, θα ήταν προτιμότερο να ανοίξουμε για μια ακόμη φορά τον κεντρικό υπολογιστή της Συνομοσπονδίας. Εξερευνώντας το πρόσφατο παρελθόν, διαβάζουμε: "Πόλεμος της Συνομοσπονδίας (3110-3140 μ.Χ.). Ετσι καθιερώθηκε να λέγεται το σύνολο των πολύ αιματηρών συγκρούσεων που έλαβαν χώρα στο ευρύτερο σύμπλεγμα των πλανητών της Συνομοσπονδίας και της Κεντρικής Δημοκρατίας, όπου βρίσκεται και το διοικητικό κέντρο όλων των πολιτισμένων κόσμων του Γαλαξία. Για πρώτη φορά η ανθρωπότητα, στα περίπου 10.000 χρόνια της ιστορίας της, κινδύνεψε τόσο σοβαρά με ολοκληρωτική καταστροφή. Βασικός λόγος γι' αυτό ήταν το γεγονός ότι ο εχθρός ήταν πολύ δύσκολο να εντοπιστεί, τουλάχιστον στην αρχή. Πολλοί λένε ότι δεν ήταν παρά μια 'κυβερνητική μετάλλαξη', φαινόμενο που παρατηρήθηκε για πρώτη φορά στους αυτόνομους νευρωνικούς υπολογιστές τεχνητής ευφυΐας δωδέκατης γενιάς. Ορισμένες τυχαίες συνθήκες στην επεξεργασία και σύνθεση των δεδομένων, σε συνδυασμό με τη δράση 'ιών', που εισέβαλαν τυχαία ή επίτηδες στην κεντρική μονάδα, είχαν σαν αποτέλεσμα την ανάληψη στοιχειωδών πρωτοβουλιών από το ίδιο το σύστημα, με στόχο αυτή τη φορά την επαναδιοργάνωση του hardware για δικούς του αποκλειστικά σκοπούς. Συνέπεια όλων αυτών ήταν η ξαφνική εμφάνιση ταραχών και εμφύλιων συγκρούσεων σε ολόκληρο το σύμπλεγμα των πλανητών που βρισκόταν υπό τη διοίκηση της Κεντρικής Δημοκρατίας, με πρώτο τον ευαίσθητο τομέα του 'Κόλπου των Ορυκτών'. Οι στρατιές των droids, που βρίσκονταν υπό τον έλεγχο του στρατιωτικού interface του υπολογιστή, έλαβαν μέρος στη μάχη ενάντια στους αποίκους, χωρίς επίσημη εντολή του Διοικητή. Οι συγκρούσεις γενικεύτηκαν. Ο κεντρικός υπολογιστής κήρυξε τους δεκαπέντε πλουσιότερους πλανήτες σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης και έστειλε τεράστιες ομάδες ανδροειδών που μεταλλάσσονταν συνεχώς. Σαν αποτέλεσμα είχαμε τεράστιες σφαγές άμαχου πληθυσμού στις περιοχές του Ερυθρού Τριγώνου.

Η τελευταία πράξη του δράματος παίχτηκε στο σχετικά απομακρυσμένο πλανήτη Λάντοριν. Παρόλο που χάρη στην απαράμιλλη ανδρεία των Σ.Ε οι συγκρούσεις περιορίστηκαν σε διάστημα λιγότερο των 20 ετών, μικρές ακόμη εστίες ταραχών εξακολουθούσαν να υπάρχουν. Ο πλανήτης Λάντοριν φημίζεται για το



Χρειάζεται θάρρος για να αντιμετωπίσετε το τεράστιο αυτό sprite. Ομως εσείς έχετε επανειλημμένα αποδείξει ότι το έχετε.

Ενα καλό shoot 'em up έχει πάντα καλά γραφικά. Το Turrican δεν αποτελεί εξαίρεση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Τα ηχητικά εφέ κυμαίνονται σε πολύ ποιοτικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένου και του μουσικού κομματιού της εισαγωγής.

ΗΧΟΣ 95%

Εθιστικό, γρήγορο, έξυπνο.

GAMEPLAY 96%

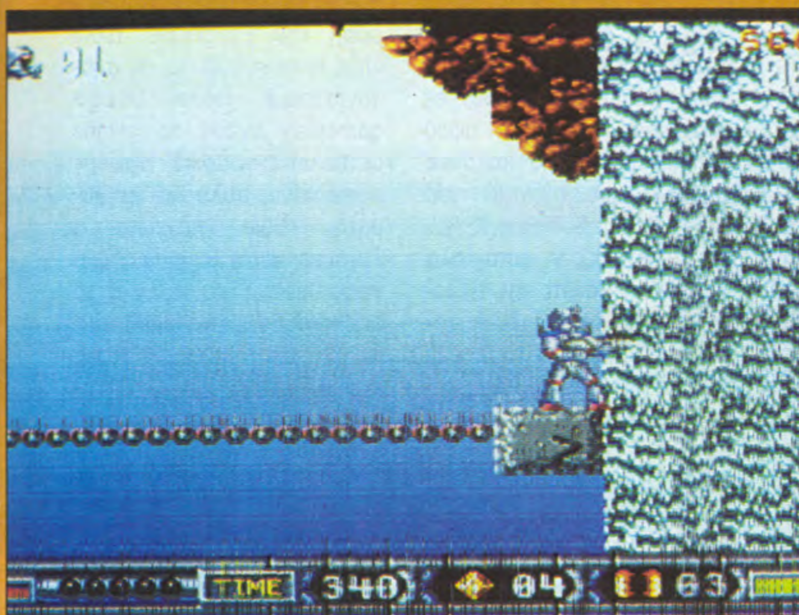
Εύγε Rainbow Arts.

ΓΕΝΙΚΑ 93%





Ε Turrican, πρόσεχε πίσω σου!



Ηρθε η ώρα να δοκιμάσετε αν η πανοπλία σας είναι αδιάβροχη!

τεράστιο φυσικό σύμπλεγμα λαβυρίνθων και σπηλαίων στο υπέδαφός του. Η μορφολογία του επέτρεψε στους κατοίκους να αμυνθούν γενναία, όταν ένας τεχνητός δορυφόρος με το όνομα Μάκρων προσέγγισε το πλανητικό σύστημα και ένας στρατός ρομπότ με βαρύ εξοπλισμό ξεκίνησε επιδρομές. Παρόλ' αυτά όμως ο χρόνος δεν ήταν με το μέρος τους. Οι περισσότεροι κάτοικοι αναγκάστηκαν τότε να μεταναστεύσουν, αφήνοντας το κύριο σώμα των πολεμιστών πίσω για να καθυστερήσουν την τελική επίθεση. Λίγο πριν φύγουν, έστειλαν ένα τελευταίο μήνυμα προς άγνωστη κατεύθυνση, ελπίζοντας πως κάποιος από τους βετεράνους Εκδικητές που περιπλανούνταν στο ηλιακό σύστημα θα έσπευδε σε βοήθεια. Σαν αποτέλεσμα όλων αυτών ήταν...".

Ηταν; Εσείς θα συμπληρώσετε την ιστορία, συνταγματάρχη Turrican. Θα τους βοηθήσετε; Θα ελευθερώσετε τον Λάντοριν; Εχετε αφήσει κάποιους λογαριασμούς από το πρώτο παιχνίδι. Καιρός να φορτώσετε το Turrican II.

ΚΑΙ ΞΕΚΙΝΑΜΕ...

Η ιστορία μας ξεκινά από εκεί που τελειώνει το παραμύθι της πρώτης παραγράφου. Ο μοναχικός σταυροφόρος παλεύει με σκοπό την απελευθέρωση του πλανήτη από τους πολυάριθμους εχθρούς που παραμονεύουν στην επιφάνεια και στο υπέδαφος, στην πιο δύσκολη ίσως αποστολή της καριέρας του. Μια αποστολή που περιλαμβάνει πέντε κόσμους και περισσότερα από 12 επίπεδα ακατάπαυστης δράσης, με κάποιο τεράστιο κακό στο τέλος του κάθε level και ένα τεράστιο τέρας στο δωδέκατο και τελικό επίπεδο. Ομως εδώ, αντίθετα με τα περισσότερα shoot 'em ups (εξαιρείται το Strider II και μερικά ίσως ακόμη), δεν ακολουθείται το κλασικό στυλ του "τρέχα δεξιά". Στο Turrican II οι διευθύνσεις που θα πάτε δεν είναι καθορισμένες και πολλές φορές δεν είναι καν απαραίτητο να εξερευνήσετε ολόκληρο το level. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν ζημιώνεστε, μια και σε πολλά κρυφά σημεία βρίσκονται πολλά πράγματα που θα σας βοηθήσουν να τελειώσετε την αποστολή με λιγότερο πονοκέφαλο. Αυτό το καταλαβαίνετε από την πρώτη στιγμή. Εχετε απόλυτη ελευθερία να κινηθείτε προς τα δεξιά και, αφού φτάσετε στο τέλος, να ξαναγυρίσετε προς τα αριστερά. Βέβαια, ο δρόμος προς το τέλος της πίστας είναι προκαθορισμένος και γι' αυτό κάποια στιγμή το παιχνίδι δίνει μερικά γενικά hints για το πού πρέπει να κατευθυνθείτε. Ομως δεν περιορίζει σημαντικά τις κινήσεις σας και σας δίνει κάποιο επιτρεπόμενο όριο χρόνου, μέσα στο οποίο θα πρέπει να έχετε ολοκληρώσει την εξερεύνηση και να βρεθείτε αντιμέτωπος με το τεράστιο τέρας-φρουρό. Το Turrican II δεν ανήκει στην κατηγορία των shoot 'em ups, που μειώνουν ζωές με κάθε χτύπημα ή σύγκρουση. Εδώ έχουμε δείκτη ενέργειας που μειώνεται ανάλογα με τον αριθμό και τη διάρκεια των χτυπημάτων, κάτι που προσφέρει πολύ στο gameplay, μια και δεν "κόβει" τη δράση κάθε λίγο. Βέβαια, υπάρχουν και μερικά σημεία παγίδες, όπου ο ήρωας γκρεμίζεται σε βάραθρα και εκεί έχουμε απώλεια μιας ολόκλη-

ρης ζωής· όμως, κατά κανόνα, ο δείκτης ενέργειας είναι εκείνος που ελέγχει τη δράση. Δεν είναι όμως μόνο αυτός. Η μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης μας πληροφορεί για μια ολόκληρη σειρά από χρήσιμα στοιχεία. Πράγματι, από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε:

α) Ο αριθμός των ζωών. Δίπλα στην μπλε περικεφαλαία γράφεται το νούμερο, το οποίο μπορεί να ανέβει αρκετά ψηλά, αν είστε προσεκτικός και παίρνετε όλα τα bonus. Επίσης όμως, μπορεί να μειωθεί εξίσου γρήγορα, όταν κάποιο sprite "κολλήσει" επάνω σας.

β) Ο χρόνος. Τριψήφιος αριθμός, ο οποίος αναφέρει το χρόνο που σας απομένει. Το κακό είναι ότι δεν ανανεώνεται κάθε φορά που χάνετε μια ζωή. Παρόλ' αυτά όμως το ποσό που σας δίνουν οι προγραμματιστές στην αρχή είναι σεβαστό και με λογική χρήση θα το αξιοποιήσετε όπως πρέπει.

γ) Αριθμός των διαμαντιών. Εδώ έχουμε να κάνουμε με μια "απομίμηση". Σε δυο σημεία το Turrican II έχει δανειστεί ιδέες από το Super Mario Bros (όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο). Η μια είναι τα διαμάντια που βρίσκετε σε φανερά και κρυφά μέρη της πίστας. Η συλλογή τους δεν συμβάλλει στην εξέλιξη του παιχνιδιού, παρά μόνο μακροπρόθεσμα. Πράγματι, αν τα καταφέρετε και συλλέξετε ένα συγκεκριμένο αριθμό, τότε το παιχνίδι θα σας παραχωρήσει ένα ακόμη continue. Περιττό βέβαια να σας πούμε ότι τα διαμάντια φυτρώνουν και σε φανερές περιοχές, αλλά τα περισσότερα υπάρχουν σε παράξενους διαδρόμους και, για να τα μαζέψετε, θα χρειαστείτε λίγο μεγαλύτερη προσπάθεια.

δ) Ο αριθμός των σούπερόπλων. Οπως σε κάθε προηγμένο shoot 'em up, έτσι κι εδώ έχουμε έναν περιορισμένο μικρό αριθμό από ενεργειακά υπερ-όπλα, τα οποία - έτσι και τα επιλέξετε - σκορπούν το χαμό στην πίστα. Υπάρχουν δυο είδη, ανάλογα με το πώς έχετε πατημένο το fire button. Το πρώτο είναι δυο ενεργειακές ζώνες που απελευθερώνονται και "ανοίγουν" προς τις δύο πλευρές της πίστας, αποκρούοντας κάθε εχθρικό ον. Η δεύτερη είναι πιο θανατηφόρα και σας μεταμορφώνει σε μια τρελή μπάλα, που διατρέχει και χτυπάει κάθε σημείο της οθόνης, ξαφνιάζοντας τους αντιπάλους. Εξαιρετικά χρήσιμα και τα δύο, αλλά - όπως ήδη τονίσαμε - δεν είναι για πολλές φορές.



ε) Το score σας. Εδώ δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα. Εξάλλου για τη δόξα δεν τα κάνετε όλα; Να σημειώσουμε ωστόσο ότι το score σας μπορεί να δεχτεί μερικές καλές ενισχυτικές "ενέσεις" και να σας στείλει πιο ψηλά στο hall of fame, αν είστε αρκετά έξυπνος στο παιχνίδι σας.

Οπως ήδη θα καταλάβατε λοιπόν, το Turrican II είναι ένα shoot 'em up, όπου παραδόξως η εξυπνάδα παίζει σημαντικό ρόλο. Κι αυτό, γιατί έχουν αυξηθεί οι δυνατότητες στο gameplay.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΩΝ

Τα όπλα που ανακαλύπτετε στο Turrican II είναι πάρα πολλά σε ποικιλία. Για την ακρίβεια πρόκειται για μικρά icons, που ξεπροβάλλουν σε απόμακρες γωνιές, ή αφού χτυπήσετε μερικές κολόνες (κι άλλη ομοιότητα με του Super Mario). Συνήθως τα βρίσκετε όλα μαζί, γι' αυτό καλό θα ήταν να κάνετε την επιλογή σας από πριν, γιατί, αν αρχίσετε να μαζεύετε το ένα πίσω από το άλλο, κινδυνεύετε να μείνετε με κάποιο που δεν θέλετε ή με το αρχικό σας όπλο ξανά. Γι' αυτό θυμηθείτε ότι το battlestar backpack είναι το όπλο με το οποίο κάνετε το ξεκίνημά σας. Στο όπλο αυτό μπορείτε να προσαρμόσετε κεφαλές laser, οι οποίες εστιάζουν τα πυρά προς τα εμπρός, ή και θερμικές κεφαλές που "σκορπίζουν" την ενέργεια σε τρεις δέσμες, οι οποίες ανακλώνται κιόλας στα τοιχώματα. Υπάρχουν κι άλλα όπλα, αλλά αυτά είναι τα σπουδαιότερα. Εχετε υπόψη σας ότι, κρατώντας πατημένο το fire button, το όπλο σας μεταμορφώνεται σε μια φωτεινή ακτίνα που σαρώνει το χώρο στο σημείο όπου βρίσκεστε. Να ξέρετε επίσης ότι ένα όπλο δεν κάνει για όλες τις πίστες. Ετσι, η θερμική κεφαλή είναι πολύ χρήσιμη μέσα στα σπήλαια, όπου οι "μπάλες" ανακλώνται και γεμίζουν το χώρο. Επίσης, μπορείτε να βρείτε αποταμιευτές ενέργειας που συμπληρώνουν το δικό σας δείκτη, και ακόμη, αν είστε τυχερός και ικανός πολεμιστής, και έξτρα ζωές. Ολα εξαρτώνται από εσάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Οι Γερμανοί προγραμματιστές της Rainbow Arts είναι σίγουρα τελειομανείς. Κάνουν ό,τι μπορούν ώστε τα παιχνίδια τους να είναι πλαισιωμένα με όσο το δυνατόν ομορφότερα γραφικά και ήχο. Δεν μπορούμε να πούμε βέβαια ότι αγγίζουν την κορυφή την Psygnosis, αλλά ίσως είναι καλύτερα, αν αναλογιστούμε πόσο φτωχό gameplay έχουν τα games με τα υπερ-γραφικά. Η ισορροπία είναι πολύ πιο επιθυμητή. Εδώ πάντως ο Turrican είναι θαυμάσια ζωγραφισμένος, το ίδιο και το background. Καταρράκτες και σπηλιές δίνουν μια πολύ ενδιαφέρουσα όψη στο παιχνίδι, με μόνη ίσως "ανορθογραφία" τα τέρατα στο τέλος κάθε πίστας, τα οποία θα μπορούσαν να είναι πιο εντυπωσιακά (κατά την ταπεινή μου άποψη). Παρόλ' αυτά το παιχνίδι κρύβει πολλές εκπλήξεις και κάνει ό,τι μπορεί για να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον (μετά από μερικά levels ανεβαίνετε σε σκάφος και διατρέχετε την πίστα σε υψηλή ταχύτητα). Συμπερασματικά, αν δεν ανήκετε στην κατηγορία των εχθρών των shoot 'em ups, τότε θα πρέπει να γράψετε την ιστορία της Συνομοσπονδίας ως συνταγματάρχης Turrican. Δεν είναι ένα shoot 'em up όπως το ξέρουμε, αλλά ένα shoot 'em up της νέας δεκαετίας.

PIXEL / Software Boutique

● Τώρα μπορείτε κι εσεις να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

● Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε.

● Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

ΡΩΤΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ ΜΑΣ SERVICE:
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428 εσωτ. 231

* Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

Για αγορές 5 παιχνιδιών και άνω πάρτε δώρο το Super joystick του PIXEL, αξίας ***2.500*** *δρχ.*

Maze adventures
4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Gold of Realm
Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Karting Grand prix
Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

V
Ηρθαν να καταλάβουν τη γη, μοιάζουν με σας, εμποδίστε τους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD008	2800	2550

Final whistle
Ο τελικός τώρα αρχίζει...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD11	5850	5250

Movie
Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550





Captain America
O Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Backgammon
Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

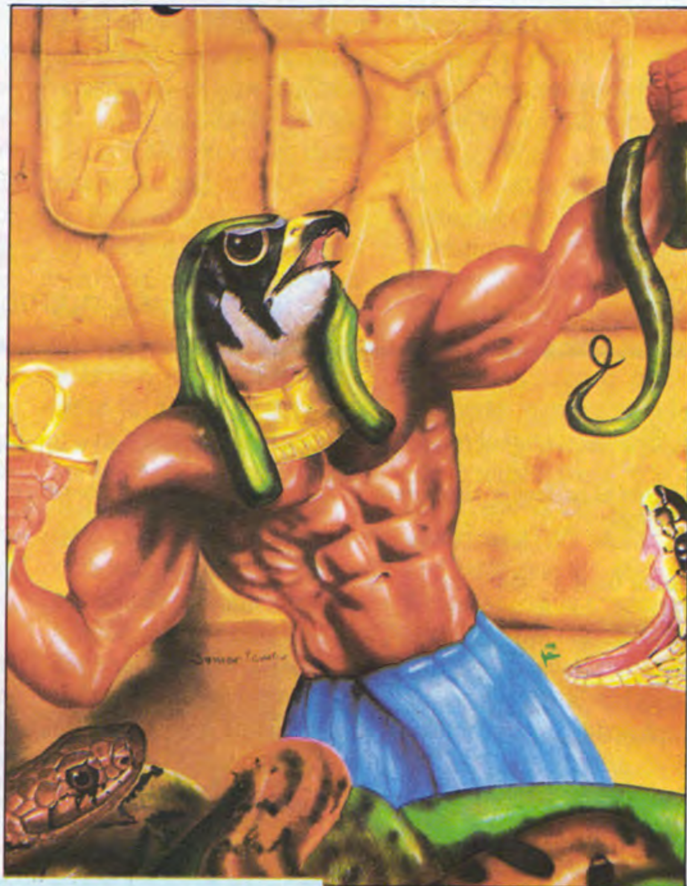
	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Strategy games
5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Legend of Faerghail
Ενα φοβερό παιχνίδι με παραμυθένια εξέλιξη.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD011	9100	8200
Δισκέτα Atari ST	ST11	9100	8200

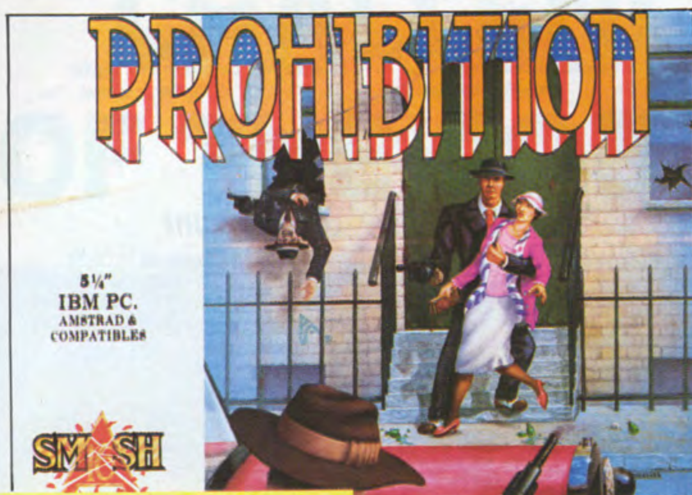


Eye of horus
Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Fernandez must die
Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650



Prohibition

Σικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500



Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700



Joystick Pixel



Και τώρα παραγγείλτε το φοβερό joystick της Pixel Software Boutique κατάλληλο για όλα τα home computer.

Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1	2500	2200

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα commodore	CC41	2200	1950

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.


Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

ΤΚ ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ ______

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

*Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• **Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.**

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

CHALLENGE OF THE GOBOTS

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	AMSTRAD 6128
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	REACTOR

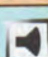


ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο εξαρτάται κατά πολύ από το πόσο σας αρέσουν τα shoot 'em ups.


Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι περισσότερο του δέοντος απλουστευμένα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 72%


Η ηχητική κάλυψη είναι αρκετά καλή, ειδικά αν συνυπολογίσουμε τις δυνατότητες του Η/Υ στον οποίο απευθύνεται το παιχνίδι.
ΗΧΟΣ 78%


Ικανοποιητικό το gameplay, εθίζει τον παίκτη.
GAMEPLAY 78%


Χωρίς να είναι το παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον.
ΓΕΝΙΚΑ 80%

Στο διαστημικό σας σκάφος, αντίθετα με την εντύπωση που δίνει το μικρό του μέγεθος, έχει ανατεθεί μια εξαιρετικά δύσκολη αποστολή, ένα διαπλανητικό ταξίδι όπου καθετί που κινείται αποτελεί και μια ξεχωριστή παγίδα. Μεταξύ άλλων καλείστε να αντιμετωπίσετε εχθρικά διαστημόπλοια που πυροβολούν εναντίον σας, αστρικά σώματα που ξεκινώντας από το πάνω μέρος της οθόνης θα κινούνται για να πέσουν επάνω σας, παράξενα "εξωγήινα" sprites που τριγυρνώντας μες στην οθόνη δυσκολεύουν την πορεία σας και κάποια άλλα σκάφη που, κινούμενα κατά μήκος των στενών περασμάτων που θα συναντήσετε, εμποδίζουν τη διέλευσή σας. Ταυτόχρονα, πρέπει να προσέχετε τους ελιγμούς σας· κάθε απρόσεκτη κίνηση μπορεί να αποβεί και μοιραία, αν πέσετε πάνω στις τεράστιες άσπρες μπάλες που περιμένουν σιωπηλά κάποια "στραβοτιμονιά σας". Το διαστημόπλοιό σας κινείται ή προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά, ενώ η διαδρομή σκρολάρει ομαλά προς την αντίθετη φυσικά κατεύθυνση. Σας συνιστούμε να δοκιμάσετε να κρατάτε το σκάφος όσο πιο κοντά μπορείτε στο κέντρο της οθόνης. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε ν' αποφεύγετε πιο εύκολα τα εχθρικά πυρά, καθώς έχετε τη δυνατότητα να κινείστε προς κάθε κατεύθυνση για να ξεφύγετε. Πυροβολώντας σταθερά με το fire button ή κρατώντας ενεργοποιημένο το auto fire ανοίγετε δρόμο καταστρέφοντας ό,τι βρεθεί στο πέρασμά σας. Ο χειρισμός του σκάφους είναι μάλλον δύσκολος, γιατί δεν υπακούει άμεσα στις εντολές σας αλλά αντιδρά με μια μικρή καθυστέρηση στις κινήσεις του joystick, δίνοντας με τον τρόπο αυτό την αίσθηση της αδράνειας. Η ιδιομορφία αυτή του παιγνιδιού προσθέτει μια νότα πρωτοτυπίας στο παιγνίδι και αποτελεί μια πρόκληση για τους "βετεράνους" παίκτες του είδους (menace, r-type) που θα θελήσουν να δαμάσουν και το Challenge of the gobots. Τα γραφικά του παιγνιδιού είναι σε γενικές γραμμές καλά, αν και θα 'πρεπε να είχε δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στα back ground graphics. Ο ήχος είναι ικανοποιητικός με αρκετά ρεαλιστικά εφέ, ενώ το gameplay θα αποσπάσει αμέσως την προσοχή σας. Ισως δυσκολευτείτε λίγο να το συνηθίσετε, αλλά γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι είναι διασκεδαστικό. Αυτή η καθυστέρηση στην απόκριση των κινήσεων του joystick θα σας υποχρεώσει να υπολογίζετε, να προβλέπετε μάλλον, τις κινήσεις των αντιπάλων sprites προκειμένου να δώσετε τη σωστή κατεύθυνση στο σκάφος σας.

...και η εξαντλητική μάχη του διαστήματος συνεχίζεται στο κλασικό πια shoot 'em up παιγνίδι.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Challenge of the gobots θα ευχαριστήσει τους φίλους των διαστημικών shoot 'em up παιγνιδιών. Διαστημόπλοια διαφόρων ειδών και μεγεθών, συνηθισμένα γραφικά, μια ακόμη παραλλαγή των παιγνιδιών του είδους. Δεν θα συναγωνιστεί το αγαπημένο σας παιχνίδι, αλλά θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά.

• Ξενοφώντας Αδαμαντίδης

COIN-OP HITS

ΕΙΔΟΣ	COMPILATION
Η/Υ	AMSTRAD, SPECTRUM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	U.S. GOLD

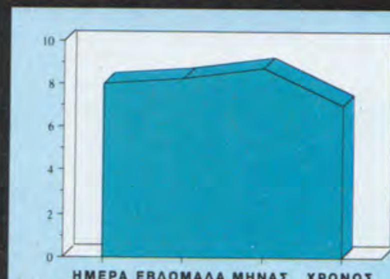








ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα απασχοληθείτε αρκετό καιρό με τη συλλογή αυτή γιατί έχει πολλά και καλά παιχνίδια.

Θετική η γενική εντύπωση της συλλογής.

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ 87%

Οι συλλογές ανέκαθεν πρόσφεραν μια ενδιαφέρουσα και οικονομική λύση, καθώς σας δίνουν τη δυνατότητα ν' αγοράσετε μια ομάδα παιχνιδιών σε χαμηλή τιμή. Οταν μάλιστα συμβαίνει μια συλλογή ν' αποτελείται από καλά παιχνίδια, ως επί το πλείστον, όπως η Coin-Op hits, τότε μπορούμε να μιλάμε για μια πετυχημένη αγορά. Πρώτο παιχνίδι της συλλογής είναι το Out Run, η μεταφορά στους υπολογιστές του διάσημου coin-op. Οδηγήστε όσο πιο γρήγορα μπορείτε την κόκκινη Ferrari σας, κολλώντας στην πλάτη του καθίσματος την ξανθιά καλλονή που σας συνοδεύει! Επιταχύνετε, φρενάρετε, ανεβοκατεβάστε ταχύτητες για να κρατηθείτε εντός των ορίων του δρόμου, αποφύγετε τα εμπόδια στις επικίνδυνες στροφές, προσπεράστε με ασφαλή τρόπο τους άλλους οδηγούς που σας κλείνουν το δρόμο. Σκοπός σας να φτάνετε εγκαίρως σε καθέναν από τους σταθμούς που θα συναντήσετε στη διαδρομή σας, για να σας δίνεται κάθε φορά η ευκαιρία να συνεχίσετε μέχρι τον επόμενο, μέχρι να ολοκληρώσετε το ταξίδι σας.

Μια ενδιαφέρουσα συλλογή πέντε γνωστών coin-op conversions

Επόμενο παιχνίδι το Thunder Blade. Οδηγείτε ένα ελικόπτερο εξοπλισμένο με πολυβόλο και πυραύλους αέρος-εδάφους ενάντια στις δυνάμεις ενός αιμοσταγή δικτάτορα. Θα αντιμετωπίσετε, μεταξύ άλλων, εχθρικά ελικόπτερα, αεροπλάνα, διμοιρίες από tanks και μια σειρά επίγειων στόχων, μέσα από τέσσερις αποστολές που η καθεμιά διαθέτει το δικό της background. Ικανοποιητικό shoot to kill - gameplay και 3D ομαλό scrolling είναι τα χαρακτηριστικά του πετυχημένου αυτού conversion.

Στη συνέχεια έχουμε το Spy Hunter, ένα παιχνίδι όπου οδηγείτε το αυτοκίνητο ενός πράκτορα διεθνούς κλάσης. Φυσικά, δεν πρόκειται για το sedan του μπαμπά σας, αλλά για ένα όχημα εξοπλισμένο σαν αστακός και με έξτρα δυνατότητες, όπως π.χ. το γεγονός ότι επιπλέει στο νερό. Η κίνηση του αυτοκινήτου αποδίδεται σαν να το βλέπετε από πάνω, ενώ η διαδρομή που πρέπει ν' ακολουθήσετε σκρολάρει κάθετα στην οθόνη. Σκοπός σας είναι ν' αποφύγετε ή να εξουδετερώσετε τους αντίπαλους πράκτορες που θα προσπαθήσουν με κάθε τρόπο να σας κάνουν να τα παρατήσετε και να περάσετε στο επόμενο game της συλλογής, το Bionic Commando.

Ομως, μη νομίσετε ότι εδώ τα πράγματα είναι πιο εύκολα! Στο Bionic Commando χειρίζεστε έναν στρατιώτη του μέλλοντος, οπλισμένο με διάφορα όπλα όπως αυτά των γνωστών παιχνιδιών Turrican και Midnight Resistance. Χαρακτηριστικό το όπλο που εκτοξεύει ένα είδος ακτινοβολίας, το οποίο μπορεί να περιστρέφεται με άξονα το μπροστινό μέρος του όπλου σας, καταστρέφοντας ό,τι βρεθεί μέσα στην ακτίνα δράσης του, ή η ελαστική άρπαγα, που θα σας επιτρέπει να σκαρφαλώσετε και να αιωρηθείτε πιασμένος από κάπου ψηλά όπως στο παιχνίδι Batman the movie. Καθώς προχωρείτε, θα εφοδιάζεστε και με νέο εξοπλισμό. Πρόκειται για ένα κλασικό platform game, ένα από τα μεγαλύτερα ατού της συλλογής.

Τελευταίο το Road Blasters, ένα παιχνίδι που μοιάζει με το Out Run. Οδηγείτε ένα γρήγορο αυτοκίνητο, αποφεύγοντας τις νάρκες που αφήνουν στο δρόμο τα άλλα αυτοκίνητα και τα πυροβόλα που βάλλουν εναντίον σας από τις άκρες του δρόμου.

Συμπερασματικά, το Coin-op hits είναι μια πετυχημένη συλλογή. Ολα τα παιχνίδια είναι καλά· δεν έχουμε δηλαδή εδώ το φαινόμενο των compilations που έχουν ένα παιχνίδι-κράχτη, ενώ τα υπόλοιπα παιχνίδια τους είναι από μέτρια ως κακά. Αλλωστε κάτι τέτοιο αναμενόταν καθώς, όπως δηλώνει και ο τίτλος της συλλογής, πρόκειται για παιχνίδια που "άφησαν εποχή" στις αίθουσες των coin-ops.

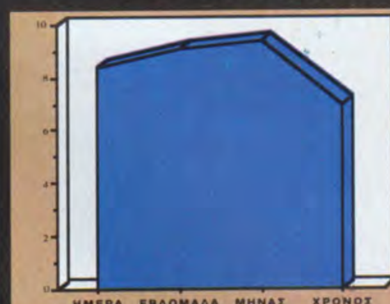
■ Ξενοφών Αδαμαντίδης

TOYOTA CELICA GT RALLY

ΕΙΔΟΣ	DRIVE EMULATOR
Η/Υ	ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GREMLIN



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η Toyota Celica θα σας κρατήσει στο τιμόνι για καιρό.



Πρόσεγμένα γραφικά που, χωρίς να ενθουσιάζουν, ξεχωρίζουν για τη γρήγορη κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



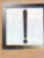
Ο ήχος του παιχνιδιού είναι από μέτριος ως ικανοποιητικός, αλλά η ομιλία του συνοδηγού σηκώνει τη βαθμολογία.

ΗΧΟΣ 87%



Ρεαλιστική αίσθηση της οδήγησης, ποικιλία από πίστες, ό,τι ζητάει ένας απαιτητικός οδηγός.

GAMEPLAY 94%



Το παιχνίδι ακολουθεί τις προδιαγραφές και τις επιδόσεις της Toyota Celica.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Στην πραγματικότητα το TOYOTA CELICA GT RALLY δεν είναι απλά ένας drive emulator αλλά ένας εξομοιωτής που προσπαθεί να δώσει πειστικά την ατμόσφαιρα ενός πραγματικού ράλυ. Οδηγείτε σε δρόμους με συχνές στροφές, μέσα σε διάφορες καιρικές συνθήκες, σε βροχή, σε χιόνι, ακόμα και σε αμμοθύελλα, ενώ ακούτε την digitized φωνή του συνοδηγού σας που, βλέποντας το χάρτη της περιοχής, σας ενημερώνει για τις κακοτοπιές του δρόμου! Το παιχνίδι παίζεται ή με το joystick ή με το mouse, ενώ μπορείτε να κάνετε ορισμένες ρυθμίσεις στον τρόπο οδήγησης και στον έλεγχο του αυτοκινήτου στο menu που εμφανίζεται μετά την εισαγωγική οθόνη. Ξεχωρίζουμε τις options για αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων, για ανάποδο τιμόνι, για αυτόματη επιστροφή του τιμονιού μετά τις στροφές, και την option για τον έλεγχο της ευαισθησίας του τιμονιού. Για την τελευταία είναι προτιμότερο να επιλέξετε χαμηλή ευαισθησία που θα σας βοηθήσει να κρατάτε πιο εύκολα σταθερό το αυτοκίνητο στις πρώτες σας τουλάχιστον διαδρομές.

> Αν ποτέ είχατε την επιθυμία να οδηγήσετε το όμορφο αλλά και δυνατό αυτό αυτοκίνητο, ο υπολογιστής σας σάς δίνει την ευκαιρία.

Κατά τη διάρκεια του rally, θα διαπιστώσετε πόσο χρήσιμη είναι η φωνή του συνοδηγού σας, που θα σας ενημερώνει όχι μόνο για τη στροφή που ακολουθεί, δεξιά ή αριστερή, αλλά και για το αν είναι εύκολη ή δύσκολη, ώστε να κρατήσετε την ανάλογη ταχύτητα και να δώσετε στο αυτοκίνητο τη σωστή θέση στο δρόμο, πριν μπείτε στη στροφή. Το rally διεξάγεται στους ερημικούς δρόμους του Μεξικού, σε καταπράσινες εξοχικές περιοχές της Αγγλίας, αλλά και στη χιονισμένη Φινλανδία, όπου πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί, γιατί η Celica γλιστράει στους χιονισμένους δρόμους. Στις διάφορες καιρικές συνθήκες που θα συναντήσετε θα σας βοηθήσουν, εκτός από την τεταμένη προσοχή σας και οι υαλοκαθαριστήρες που, πατώντας το F1, θα καθαρίζουν το παρμπρίζ από τα χιόνια και τη βροχή! Στο τέλος κάθε διαδρομής εμφανίζεται ο πίνακας με το χρόνο και την κατάταξή σας.

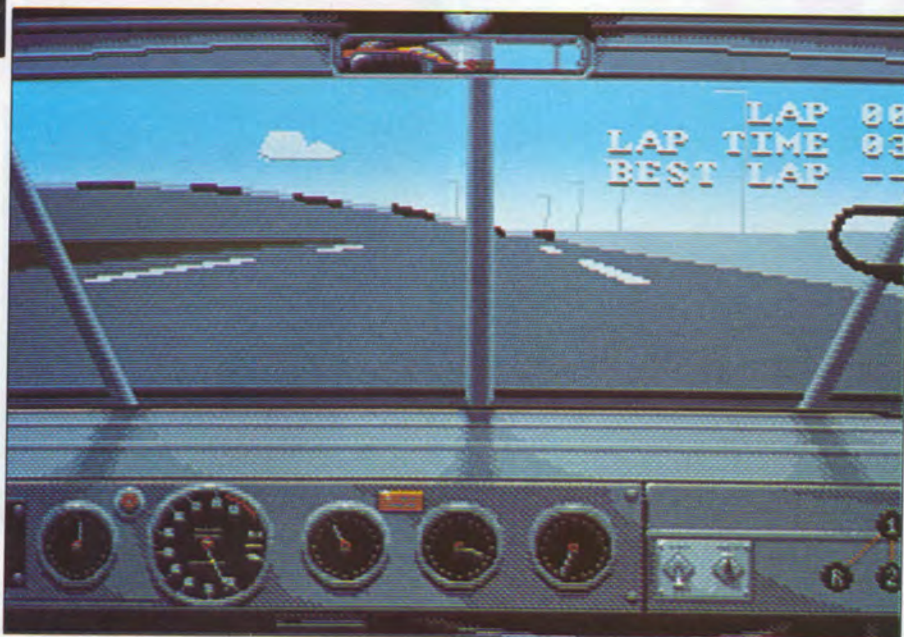
Το Toyota Celica GT Rally πετυχαίνει να δώσει ρεαλιστικά την αίσθηση οδήγησης ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου, και είναι πολύ γρήγορο, αν και δεν θα σας δοθεί πολλές φορές η ευκαιρία να τερματίσετε το δείκτη της ταχύτητας λόγω των πολλών και απότομων στροφών που έχουν οι περισσότερες διαδρομές. Κάτι που ίσως έπρεπε να προσεχθεί περισσότερο είναι η αίσθηση της επιτάχυνσης στην εκκίνηση, αλλά και στην αλλαγή των ταχυτήτων, που υστερεί π.χ. έναντι του Test Drive II που οπτικά αλλά κυρίως ηχητικά (με το θόρυβο της μηχανής στο ανέβασμα των στροφών) έδινε πιο σωστά την αίσθηση της επιτάχυνσης, στο "φουλάρισμα" της μηχανής. Ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, που δείχνει τη σημασία που έχει δοθεί στις λεπτομέρειες, είναι η μίζα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε πατώντας το Fire για να ξεκινήσετε το αυτοκίνητο. Ορισμένες φορές, στα χιόνια της Φινλανδίας, θα σας πάρει δύο και τρεις προσπάθειες για να πάρει μπροστά (λόγω κρύου βλέπετε), ενώ άλλες φορές το αυτοκίνητο δεν παίρνει μπροστά, αν δεν κλείσετε τους υαλοκαθαριστήρες (!), μια και η μίζα χρειάζεται όλη την ισχύ της μπαταρίας - όπως είπαμε η ρεαλιστικότητα είναι από τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Στον τομέα των γραφικών και του ήχου κινείται στα επίπεδα του Hard Drivin, αλλά το Toyota Celica GT Rally είναι συνολικά καλύτερο και πιο γρήγορο.

• Ξενοφώντας Αδαμαντίδης

DAYS OF THUNDER

ΕΙΔΟΣ	DRIVE EMULATOR
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MINDSCAPE



Τα δύο τρία τελευταία χρόνια συνηθίζεται τα computer games να αντλούν τη θεματολογία τους και να στηρίζουν την κυκλοφορία τους σε πετυχημένες ταινίες. Από αυτά, άλλα είναι πραγματικά καλά και θα μπορούσαν να σταθούν στην αγορά χωρίς την υποστήριξη της ταινίας, όπως το Batman και το Indiana Jones and The Last Crusade, ενώ άλλα όπως το Dick Tracy δεν κατάφεραν να πείσουν τους Home Users παρά τον ισχυρό τους τίτλο. Το Days of Thunder, χωρίς να αποδίδει την ατμόσφαιρα της ομώνυμης ταινίας του Τομ Κρουζ που είδαμε φέτος στους κινηματογράφους, κινείται κάπου ενδιάμεσα - πρόκειται για έναν ακόμα εξομοιωτή οδήγησης αυτοκινήτου, ένα race game που θα παιχτεί από τους φανατικούς των drive emulators χωρίς να έχει να προσθέσει τίποτα καινούριο στο χώρο.

> Ο Τομ Κρουζ σας προσκαλεί στις καυτές παραλίες της Florida να συναγωνιστείτε στην πίστα της Daytona.

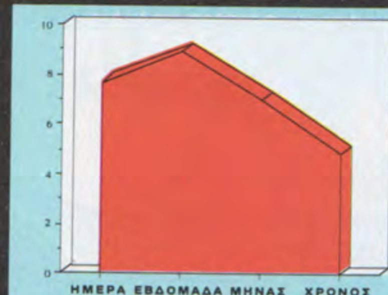
Στο παιχνίδι οδηγείτε μια αγωνιστική CHEVROLET σε πίστα με κυκλικό σχεδόν σχήμα. Η πίστα θα σας φανεί στην αρχή δύσκολη, αλλά μετά από αρκετές βόλτες θα μάθετε τις στροφές και τα επικίνδυνα σημεία της, ώστε να αναπτύσσετε με μεγαλύτερη άνεση ταχύτητα. Στη διάθεσή σας έχετε πέντε ταχύτητες που αλλάζουν με το fire button και την κίνηση του μοχλού του joystick ανάλογα, μπροστά ή πίσω. Υπάρχει στροφόμετρο για τη σωστή εναλλαγή των ταχυτήτων, αλλά και όπισθεν για να ξεκολλήσετε το αυτοκίνητό σας από τις μπάρες της πίστας, αν ξεφύγετε από το δρόμο σας. Η αίσθηση της οδήγησης που δίνει το παιχνίδι δεν είναι όσο θα έπρεπε ρεαλιστική. Η εξομοίωση δεν θυμίζει αγωνιστικό αυτοκίνητο και αυτό οφείλεται τόσο στην κίνηση της chevrolet, τόσο στη σχεδίαση του εσωτερικού της, όσο και στην κακή τοποθέτηση του αυτοκινήτου σε σχέση με το δρόμο που δίνει την εντύπωση ότι η καμπίνα του οδηγού βρίσκεται ψηλότερα απ' ό,τι έπρεπε.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι δυνατότητες που δίνουν τα function keys: Με τα F1, F2, F3 μπορείτε να βλέπετε τι γίνεται έξω από το αυτοκίνητο, απ' το μπροστινό, το πίσω παρμπρίζ, ή από τα πλάγια. Με τα υπόλοιπα εμφανίζονται στην οθόνη διάφορες απεικονίσεις της πίστας, ενώ με τα F9 και F10 μπορείτε να παρακολουθήσετε την κίνηση του αυτοκινήτου σας από μακριά, από τα πλάγια ή κάθετα από ψηλά και να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε την εικόνα. Μπορείτε να οδηγήσετε το αυτοκίνητο βλέποντάς το από ψηλά!

Ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζουν οι πολλές, υψηλής ανάλυσης στατικές εικόνες από αγώνες αυτοκινήτων που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Αν βγείτε από το δρόμο, αν μπείτε στα pits, αν τρακάρετε, εμφανίζεται η ανάλογη εικόνα. Αν τρακάρετε, βλέπετε σε replay και παρμένη από ψηλά την κίνηση του αυτοκινήτου σας, για να διαπιστώσετε το λανθασμένο χειρισμό που πιθανότατα κάνατε.

• Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το παιχνίδι δεν θα σας απασχολήσει για πολύ καιρό.



Τα γραφικά του παιχνιδιού θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Οι στατικές εικόνες είναι αρκετά δουλεμένες, αλλά δεν φαίνεται να συμβαίνει το ίδιο με το υπόλοιπο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ 74%



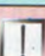
Ο θόρυβος της μηχανής και οι κρότοι από τα τρακαρίσματα αποδίδονται σωστά, ενώ συμπαθητικό είναι και το κομμάτι της εισαγωγής.

ΗΧΟΣ 82%



Δεν εξομοιώνεται όσο ρεαλιστικά θα έπρεπε η οδήγηση ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου.

GAMEPLAY 67%



Ενα παιχνίδι που συνιστάται μόνο στους φανατικούς παίκτες του είδους. Οι υπόλοιποι περιμένουμε με αγωνία το Test Drive III.

ΓΕΝΙΚΑ 74%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Παρά τις συνεπείς προσπάθειες που καταβάλαμε, δυσκολευτήκαμε να περάσουμε το Qualify επίπεδο. Οφειλε να είναι ευκολότερο, καθώς ουσιαστικά είναι αυτό που "ζεσταίνει" τον οδηγό για τον αγώνα.

TEAM YANKEE

ΕΙΔΟΣ	ACTION SIMULATION
Η/Υ	ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE



Το Team Yankee είναι ένα tank emulator, όπου διοικείτε 4 διμοιρίες με τανκς. Αντίθετα απ' το M1 Tank Platton, που προσέφερε την αίσθηση μιας πιο ρεαλιστικής εξομοίωσης δίνοντας μεγαλύτερη σημασία στον έλεγχο των τανκς παρά στο gameplay, το Team Yankee φαίνεται να ξεπερνά τις λεπτομέρειες δίνοντας μια πιο arcade άποψη του ίδιου σεναρίου.

Φορτώνοντας το παιχνίδι θα εκπλαγείτε με την όμορφη και κάπως αταίριαστη για το θέμα του παιχνιδιού εισαγωγή: ξημέρωμα, η φύση ξυπνάει σ' ένα καταπράσινο εξοχικό περιβάλλον (εντυπωσιακά γραφικά, υπέροχη μουσική) και να σου ένα τεράστιο τανκ έρχεται να διακόψει τη γαλήνη.

Οι διαθέσεις του παιχνιδιού είναι πια ολοφάνερες. Διευθύνοντας τις διμοιρίες σας, θα πρέπει να εξοντώσετε όλα τα εχθρικά τανκς και γενικά ό,τι φαίνεται να κινείται μέσα στην οθόνη.

Το Team Yankee παίζεται με το mouse με μια σειρά από options σε δυο κυρίως οθόνες. Στη μια έχουμε την απεικόνιση του χάρτη της περιοχής όπου θα εξελιχθεί η αποστολή σας, και στο οποίο ορίζετε την κατεύθυνση των διμοιριών και την ταχύτητά τους. Μπορείτε επίσης να μεγεθύνετε κάποια σημεία του χάρτη και να μελετήσετε τη διαδρομή σας. Αν θέλετε να μεταβάλλετε την πορεία κάποιας διμοιρίας ή να την ακινητοποιήσετε, μπορείτε να το κάνετε μόνο μέσα από το μενού του χάρτη. Στη δεύτερη οθόνη γίνεται η χρήση των τανκς, η περιστροφή του πυργίσκου, ενώ υπάρχει και ένα παράθυρο που καταλαμβάνει σημαντικό μέρος της οθόνης και εξασφαλίζει την οπτική επαφή σας με το περιβάλλον. Η σκόπευση των αντιπάλων τανκς γίνεται με την τοποθέτηση του κέρσορα στο παράθυρο αυτό, οπότε αυτός μετατρέπεται σε στόχαστρο. Πυροβολείτε πατώντας το mouse button όταν ο στόχος σας καλύπτεται από το στόχαστρο. Αλλες δυνατότητες, που επιτρέπουν οι option της οθόνης αυτής, είναι η χρήση παραπετασμάτων καπνού που παρέχουν ένα είδος κάλυψης και υπέρυθρων ακτίνων που σας βοηθούν να εντοπίσετε τους στόχους σας ανάμεσα στα δέντρα, που είναι δυσδιάκριτοι λόγω του πράσινου χρώματος.

> Ποιος είπε ότι το να οδηγήσει κανείς ένα τανκ είναι δύσκολη υπόθεση; Το Team Yankee έχει αντίθετη γνώμη.

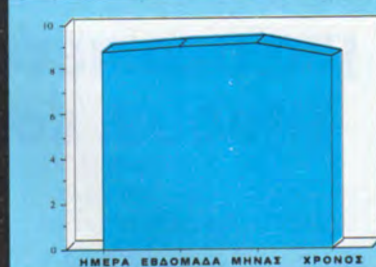
Υπάρχουν διάφορες αποστολές που πρέπει να ολοκληρώσετε και, πριν από κάθε αποστολή, το παιχνίδι σας ενημερώνει με ένα μικρό κείμενο για το τι θα συναντήσετε.

Επίσης έχετε τη δυνατότητα υποστήριξης από το πυροβολικό. Στην αρχή του παιχνιδιού καθορίζετε το χρόνο που επιθυμείτε να ενεργοποιηθεί το πυροβολικό και τα σημεία που θα κτυπήσει προβλέποντας τη θέση των αντιπάλων τανκς, φροντίζοντας κατά τη διάρκεια της μάχης να μην βρίσκεστε εκεί. Με το που εξουδετερώνετε το μεγαλύτερο μέρος των εχθρικών δυνάμεων, περνάτε στην επόμενη αποστολή.

Οπως θα διαπιστώσετε, το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον και το σημαντικότερο είναι ότι έχει απλό gameplay, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους που, για να τα παίξει κανείς, έπρεπε πρώτα να μελετήσει για καμιά βδομάδα το manual. Το να χειριστείτε τα τανκς, αλλά και το να ρυθμίσετε τις παραμέτρους της στρατηγικής σας στο Team Yankee, είναι σχετικά εύκολη υπόθεση, ενώ η ποικιλία στις τοποθεσίες όπου κινούνται οι διμοιρίες σας, καθώς και οι διάφορες αποστολές που θα πρέπει να φέρετε σε πέρας, θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι για καιρό σε υψηλά επίπεδα.

• Ξενοφών Αδαμαντίδης

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας πάρει καιρό να τελειώσετε και την τελευταία αποστολή και, μέχρι τότε, το Team Yankee θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας.



Πετυχημένα γραφικά για ένα παιχνίδι simulator και ικανοποιητική 3-D κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Εκτός από τη μουσική της εισαγωγής, ο ήχος παρουσιάζεται μάλλον φτωχός με κάποιες αναλαμπές στις μάχες και στις σποραδικές εκρήξεις.

ΗΧΟΣ 75%



Τι να τα ξαναλέμε; Το gameplay είναι που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει.

GAMEPLAY 95%



Ενα καλό παιχνίδι που, λόγω της ευκολίας του, απευθύνεται σε όλους τους χρήστες και όχι μόνο στους φανατικούς των simulations.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

μια περιπέτεια για όσους ονειρεύονται να ζήσουν, έστω και για λίγο, σαν πειρατές

Το να γράφεις κάθε μήνα το βρίσκω πια πολύ κουραστικό. Κάτι που ξεκίνησε από χόμπυ ή ματαιοδοξία έγινε συνήθεια και υποχρέωση. Ταυτόχρονα όμως πρέπει να λειτουργώ σεβόμενος τους εκατοντάδες πιστούς αναγνώστες της στήλης αυτής, όλους εσάς που με αγωνία περιμένετε κάθε μήνα το καινούριο τεύχος του PIXEL για να διαβάσετε την αγαπημένη σας στήλη, να μάθετε για κάποια καινούρια adventures. Τέλος πάντων. Το παιχνίδι μας το έδωσε για παρουσίαση το Computer Market, ενώ αποφασιστική βοήθεια για την παρουσίαση αυτή βρήκαμε στη λύση που μας έστειλε ο Γιάννης Χαδούλης.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Κατ' αρχάς, μια σημαντική παρατήρηση. Ο φίλος της στήλης και καθηγητής ΠΑΥΛΟΣ ΠΕΡΔΙΚΑΚΗΣ μου επεσήμανε κάτι, που το θεωρώ σημαντικό. Θυμάστε που έγραφα, παλιότερα, για το πόσο πολύ τα adventures είναι επηρεασμένα από την ελληνική μυθολογία; Ε! λοιπόν στο LOOM οι τρεις πρεσβύτεροι στην αρχή, που μετατρέπουν τον Hetchel σ' ένα μικρό κύκνο, είναι παρμένοι κατευθείαν από τη μυθολογία μας. Θυμάστε τα ονόματά τους; Atropos, Clothos και Lachesis. Ε, λοιπόν, αυτά είναι τα ονόματα των τριών Μοιρών της μυθολογίας μας! Οι ιδιότητές τους είναι περίπου αυτές που είχαν και οι τρεις Μοίρες στη μυθολογία μας. Δεν είναι εκπληκτικό; Εγώ πάντως, όταν μου το είπε, έμεινα άφωνος. Τώρα όσον αφορά τις νέες κυκλοφορίες. Κατ' αρχάς η Virgin-Master κυκλοφόρησε το Μάρτιο άλλα 5 adventures της Infocom, τα: ZORK II, ZORK III, ENCHANTER, SORCERER και DEADLINE. Μην ξεχνάτε ότι οι παραγωγές της Infocom είναι οι "Rolls-Royce" στο χώρο των adventures. Η Magnetic Scrolls ξανακυκλοφόρησε τα FISH, COR-RUPTION και GUILD OF THIEVES, σε μια συλλογή με το σύστημα που έφτιαξε το Wonderland. Ετσι όσοι δεν τα έχετε, είναι ευκαιρία να τα αγοράσετε τώρα, πολύ πιο βελτιωμένα. Ηρθε για Atari ST και Amiga το MONKEY ISLAND, ενώ αυτές τις μέρες αναμένεται και το CRUISE FOR A CORPSE της Delphine.

Τέλος, η Sierra ανακοίνωσε τα εξής: Μέχρι τις αρχές Απρίλη θα έχουν κυκλοφορήσει τα SPACE QUEST IV και HEART OF CHINA για IBM συμβατούς, ενώ για Amiga και Atari ST θα έχουν βγει τα HERO'S QEUST II, RISE OF THE DRAGON που ήδη κυκλοφορούν στους συμβατούς. Τέλος, αυτόν το





μήνα αναμένεται να κυκλοφορήσει και για Amiga και Atari το εκπληκτικό WONDERLAND. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση εξελίσσεται στη χρυσή εποχή των πειρατών, κάπου ανάμεσα στα 1500 και 1700, στη μακρινή Καραϊβική. Είστε ένας φιλόδοξος νέος που, ακολουθώντας το ρεύμα της εποχής σας, θέλετε να γίνετε - τι άλλο - ένας άγριος, καβγατζής και αιμοδιψής πειρατής. Το όνομά σου: Guybrush Threepwood (όνομα κι αυτό!). Ετσι, μια μέρα αποβιβάζεσαι στο νησί Melee, γνωστό κέντρο πειρατών. Ξεκινώντας, πας στην κεντρική ταβέρνα του χωριού, όπου θα συναντήσεις τους αρχηγούς των τοπικών πειρατών. Για να σε δεχτούν σαν μέλος στην τοπική, πειρατική κοινωνία τους, σου αναθέτουν τρία πολύ δύσκολα καθήκοντα. Να αποδειχτείς ικανός ξιφομάχος, νικώντας τον καλύτερο ξιφομάχο του νησιού, την περιβόητη swordmaster, να ανακαλύψεις έναν κρυμμένο θησαυρό και να κλέψεις κάτι πολύτιμο από το σπίτι της γυναίκας κυβερνήτου του νησιού. Για να επιτύχεις το πρώτο, πρέπει να βρεις ένα σπαθί και, αφού εξασκηθείς κατάλληλα στις μονομαχίες, να αντιμετωπίσεις την περιβόητη ξιφομάχο. Το να βρεις το θησαυρό είναι το πιο εύκολο καθήκον σου. Χρειάζεσαι απλά ένα φτυάρι και τον κατάλληλο χάρτη. Το να μπεις όμως στο σπίτι της κυβερνήτου του νησιού είναι αρκετά πολύπλοκο. Εδώ θα συμβούν σημαντικές εξελίξεις. Η κυβερνήτης θα απαχθεί από έναν πειρατή-φάντασμα, οι ντόπιοι πειρατές θα πάθουν πλάκα και θα φροντίσουν να εξαφανιστούν, κι εσείς μόνος πια θα προσπαθήσετε να βρείτε ένα πλοίο, αλλά και το κατάλληλο πλήρωμα για να προσπαθήσετε να ελευθερώσετε την κυβερνήτη του νησιού, που στο μεταξύ έχετε ερωτευθεί. Στο δεύτερο μέρος, αντιμετωπίζετε μια ανταρσία από το πλήρωμά σας. Θα πρέπει λοιπόν να μαζέψετε όλα τα απαραίτητα συστατικά, ώστε με τη βοήθεια μιας παλιάς μαγικής συνταγής να οδηγήσετε το πλοίο σας στο Monkey Island, το κρησφύγετο του τρομερού πειρατή-φάντασμα Lechuck. Δεν φτάνει όμως μόνο αυτό. Πρέπει να βρείτε κι έναν τρόπο για να αποβιβαστείτε στο νησί. Το τρίτο μέρος εξελίσσεται πάνω στο Monkey Island και είναι το πιο περίπλοκο απ' όλα. Πρέπει να βρείτε το κρησφύγετο των πειρατών. Γι' αυτό θα χρειαστείτε μια βάρκα, τη βοήθεια μιας μαϊμούς, αλλά και να κερδίσετε τη συμπάθεια των ντόπιων κανίβαλων που είναι χορτοφάγοι!! Μόνο αυτοί μπορούν να σας φτιάξουν ένα ειδικό υγρό που εξοντώνει τους πειρατές-φαντάσματα. Για να τους πάτε τα συστατικά που χρειάζονται, θα αναγκαστείτε να ταξιδέψετε σ' ένα υπόγειο σύστημα σπηλιών (ή κόλαση;), να γίνετε αόρατος, ακόμη και από τα φαντάσματα, ώστε να μπορέσετε να τα κλέψετε!!! Χαμός δηλαδή. Στο τέταρτο και τελευταίο μέρος πρέπει να εμποδίσετε το γάμο του φοβερού Lechuck με την αγαπημένη σας κυβερνήτη. Αφού το κατορθώσετε, θα έρθει και η στιγμή της τρομερής μονομαχίας σας με τον πανούργο πειρατή-φάντασμα. Ε! μη μου πείτε ότι, αφού περάσατε τόσες και τόσες μπόρες, θα σας σταματήσει ένα φάντασμα! Το σενάριό του είναι εκπληκτικό, πρωτότυπο. Αντίστοιχη προσπάθεια θυμάμαι μόνο στο Seas of Blood στον θρυλικό Spectrum, και με πολύ-πολύ χιούμορ. Ενα χιούμορ που τσακίζει πραγματικά κόκαλα, ένα χιούμορ αναρχικό, που δεν αφήνει τίποτα όρθιο. Η Lucasfilm σίγουρα έχει βαλθεί να μας τρελάνει, παρουσιάζοντας σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα δύο εκπληκτικές περιπέτειες και διεκδικώ-

ΕΤΑΙΡΙΑ: Lucasfilm

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: IBM, Atari ST, Amiga, IBM συμβατοί

ΤΥΠΟΣ: menu-driven 3-D, animated graphic adventure





ντας έτσι την πρωτοκαθεδρία στο χώρο των εταιριών παραγωγής.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ – ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Φοβάμαι ότι κινδυνεύω να γίνω ανιαρός. Κάθε adventure που βλέπω έχει σχεδόν καλύτερα γραφικά από το προηγούμενό του. Οι εταιρίες παραγωγής έχουν επιδοθεί σε έναν τρομερό αγώνα στον τομέα των γραφικών, και σίγουρα ο κερδισμένος είναι τελικά ο καταναλωτής, ο χρήστης. Για μια ακόμη φορά δεν έχω να πω, παρά το ότι τα γραφικά του Monkey Island είναι εκπληκτικά. Πάρα πολύ όμορφα ζωγραφισμένοι χώροι, το χωριό είναι πανέμορφο, πολύ καλά σχεδιασμένοι χαρακτήρες και σε πολύ καλή αναλογία με τις αντίστοιχες τοποθεσίες, πανέμορφοι συνδυασμοί χρωμάτων. Αυτά που εγώ ξεχωρίζω είναι: οι δρόμοι του χωριού στο Melee Island, με τα πολύ όμορφα σχεδιασμένα σπίτια, το πλοίο-φάντασμα όταν το πρωτοβλέπεις στο υπόγειο σύστημα σπηλιών, ο συνολικός χάρτης του Monkey Island και τέλος όλες οι εικόνες μέσα στο πλοίο του φοβερού πειρατή Lechuck. Πραγματικά εντυπωσιακές εικόνες, με πανέμορφα χρώματα.

Ο ήχος του είναι πάρα πολύ καλός και με πάρα πολλές εναλλαγές. Σίγουρα ενισχύει τη συνολική εικόνα της περιπέτειας. Η εταιρία έχει κάνει πολύ σημαντικά βήματα στον τομέα αυτό, στις δύο τελευταίες περιπέτειές της. Να δούμε όμως και το χειρισμό του. Το παιχνίδι παίζεται είτε με mouse που διευκολύνει πάρα πολύ το χρήστη, είτε με το πληκτρολόγιο. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο κύρια μέρη. Στο πρώτο, που καλύπτει και τα 3/5 μέρη της οθόνης, υπάρχουν τα γραφικά και εξελίσσεται η κύρια δράση του παιχνιδιού. Από κάτω ακριβώς, στο αριστερό μέρος, βρίσκεται το menu με τις έτοιμες εντολές, ενώ κάτω δεξιά εμφανίζεται το inventory σου. Εδώ βρίσκονται δύο καινοτομίες, αν και μικρές, στο σύστημα παρουσίασης και χειρισμού της περιπέτειας. Η πρώτη είναι αυτή που περιγράψαμε πιο πάνω και που αφορά τον κάθετο διαχωρισμό των εντολών από τα αντικείμενα που κουβαλάς, ενώ μέχρι τώρα τα αντικείμενα ήταν κάτω από τις εντολές. Η δεύτερη έγκειται στο ότι ορισμένες εντολές, όπως LOOK, OPEN, CLOSE κ.λπ., ετοιμάζονται για ενεργοποίηση μόλις πας τον κέρσορα σ' ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα. Ετσι, δεν αρκεί παρά το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse για να έχεις την εντολή αυτή. Ομολογουμένως πολύ χρήσιμη καινοτομία. Οι εντολές SAVE ή LOAD γίνονται με το F5. Το PAUSE ON/OFF επιτυγχάνεται με τη SPACE BAR. Περνάς αμέσως όλες τις σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα με το πλήκτρο ESCAPE. Με το F8 κάνεις RESTART, ενώ ο ήχος ελέγχεται με τα Control και S. Την ταχύτητα των text κειμένων τη ρυθμίζεις με τα Shift και + ή - αντίστοιχα, πολύ εξυπηρετική επίσης δυνατότητα. QUIT κάνεις με τα Control και C ή τα Alt και X. Οι έτοιμες εντολές αντιστοιχούν και σε ορισμένα πλήκτρα. Ετσι το OPEN με το O, το CLOSE με το C, το PUSH με το S, το PULL με το Y, το WALK TO με το W, το PICK UP με το P, το TALK TO με το T, το GIVE με το G, το USE με το U, το LOOK AT με το L, το TURN ON με το N και το TURN OFF με το F. Σημείωσε επίσης ότι το πλήκτρο Q σκρολάρει το inventory σου προς τα πάνω, το A προς τα κάτω, ενώ με τα πλήκτρα 1-6 διαλέγεις όποιο αντικείμενο θέλεις, από τα έξι που εμφανίζονται στο inventory σου κάθε φορά.

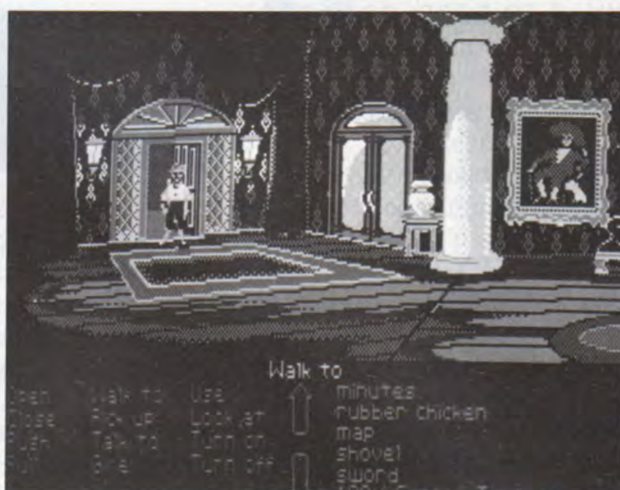
Ποια είναι τα θετικά και ποια τα αρνητικά του user interface που χρησιμοποιεί κατά τη γνώμη μου. Τα δύο πολύ-πολύ θετικά του στοιχεία είναι ότι μπορείς να ξεπερνάς όλες τις σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα με το πλήκτρο Escape και ότι έχεις την επιλογή να ρυθμίζεις γρήγορα (ή και αργά) την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων. Τα δύο παραπάνω στοιχεία είναι πολύ χρήσιμα, όταν ειδικά ξαναπαίζεις κάποια κομμάτια και τα ξέρεις ήδη. Σε πλήρη αντίθεση με τη Sierra, που ακόμη δεν έχει βρει λύση στα πιο πάνω προβλήματα και μερικές φορές χρειάζεται και δύο λεπτά για να περάσεις μια σκηνή που μπορεί να την έχεις ξαναδεί και πέντε φορές. Το αρνητικό, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι, όταν περάσεις το παιχνίδι σε σκληρό δίσκο, δεν έχεις τη δυνατότητα άμα κάνεις Save να αλλάξεις directory. Ετσι, δεν μπορείς να σώσεις σε δισκέτα ή σε άλλο αρχείο, και πρέπει να αρκεστείς μόνο στο δοσμένο πλαίσιο που δημιουργεί το παιχνίδι. Το βρήκα, παίζοντάς το από σκληρό δίσκο πολύ-πολύ αρνητικό, ειδικά όταν θέλησα να κρατήσω καμιά 15αριά διαφορετικές θέσεις για τη φωτογράφιση του περιοδικού και δεν μπορούσα. Φυσικά, όταν δεν το παίζεις από σκληρό, δεν έχεις το παραπάνω πρόβλημα, αρκεί να έχεις 2-3 δισκέτες για να κρατήσεις τα διαφορετικά σου σωσίματα.

Τελειώνοντας, δυο λόγια για το κλείδωμα της περιπέτειας. Είναι καθαρό δείγμα του χιούμορ των προγραμματιστών. Πρέπει να ενώσεις δύο τμήματα κεφαλιών κάποιων πειρατών για να βρεις το έτος που κρεμάστηκε ο συγκεκριμένος πειρατής σε κάποια τοποθεσία! Είπατε τίποτα;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Monkey Island είναι πάρα πολύ καλή σ' αυτό που θέλει να δώσει. Συνδυάζει τη δράση με ένα εκπληκτικό χιούμορ που αναδεικνύεται και στην παραμικρή λεπτομέρεια της περιπέτειας. Ενα χιούμορ καυστικό, ανατρεπτικό. Να αναφερθούμε στις πιο πρωτότυπες μονομαχίες που έχουμε δει ποτέ. Να αναφερθούμε σ' όλες τις φιγούρες των πειρατών, που είναι σχεδιασμένες εκπληκτικά και που ξεδιπλώνουν ένα μοναδικό κόσμο. Να σχολιάσουμε τους χορτοφάγους κανίβαλους, τη σκηνή στο βυθό της θάλασσας ή αυτές πάνω στο πλοίο-φάντασμα. Προσθέστε τους εκπληκτικούς διαλόγους, τους καλύτερους που ίσως έχω δει ως τώρα, και έχετε ένα μοναδικό σύνολο. Μια ατμόσφαιρα που κερδίζει το χρήστη από την πρώτη κιόλας στιγμή. Η δράση του adventure ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά. Σ' αυτό βοηθά και το γεγονός ότι είναι χωρισμένη σε





4 διαφορετικά μέρη-αποστολές. Τα περισσότερα στοιχεία της τα αναπτύξαμε αναλύοντας το σενάριο της περιπέτειας. Ετσι τώρα μπορούμε να σταθούμε σε ορισμένα επιμέρους σημεία πιο αναλυτικά. Κατ' αρχήν, πώς μαθαίνεις να ξιφομαχείς. Πήγαινε στο τσίρκο και χρησιμοποιώντας το pot, από την κουζίνα του μπαρ-ταβέρνα, σαν κράνος, εκτοξεύσου για να κερδίσεις λεφτά. Από το κατάστημα του χωριού αγόρασε ένα σπαθί. Εχοντας το ψάρι από το πίσω μέρος του μπαρ-ταβέρνας πήγαινε στη γέφυρα (bridge). Δώσε το ψάρι στο troll (ενδεικτικό του χιούμορ και της εξυπνάδας των προγραμματιστών. Στα adventures τα άχρηστα αντικείμενα λέγονται red herrings, ένα είδος ρέγγας. Το troll σου ζητά το πιο άχρηστό σου αντικείμενο, δηλαδή το ψάρι!!). Πήγαινε στο σπίτι (house). Μπες μέσα και απάντησε έξι φορές την πρώτη ερώτηση-απάντηση. Αφού προπονηθείς, θα έχεις μάθει δύο φράσεις προσβολές. Στάσου τώρα στον πολυσύχναστο δρόμο, του χάρτη του νησιού. Σε κάθε πειρατή που συναντάς, απάντησε "...prepare to die!". Πες τους στην αρχή τις 2 προσβολές που ξέρεις. Σιγά-σιγά θα μαθαίνεις όλο και περισσότερες προσβολές, αλλά και τις σωστές τους απαντήσεις. Κατάγραψέ τες, ζευγάρι-ζευγάρι, προσεκτικά. Οταν μάθεις περίπου 14 τέτοια ζευγάρια προσβολών-απαντήσεων (εγώ έχω βρει ως τώρα 16), πήγαινε στη swordmaster. Κάνε SAVE και ξεκίνα τη μονομαχία. Σου θέτει καινούριες προσβολές, αλλά οι απαντήσεις είναι αυτές που ήδη έχεις μάθει. (Γι' αυτό χρειάζεται πριν να έχεις μάθει όσο το δυνατόν περισσότερες προσβολές-απαντήσεις). Αυτό που έχεις τώρα να κάνεις, είναι να βρεις ποια απάντηση, από αυτές που ξέρεις ήδη, αντιστοιχεί σε κάθε ερώτηση της swordmaster. Ετσι σιγά-σιγά θα βρεις όλες τις καινούριες αντιστοιχίες και θα μπορέσεις να τη νικήσεις. Πώς θα βρεις τον κρυμμένο θησαυρό; Αγόρασε το shovel από το κατάστημα και το σωστό χάρτη από τον citizen (με τον παπαγάλο) στο χωριό. Πήγαινε τώρα στο Fork. Κάνε LOOK MAP. Τι σημαίνουν όλα αυτά; Απλά είναι οι διευθύνσεις που πρέπει να ακολουθήσεις. Ετσι, από εδώ πήγαινε βόρεια (όποιο μονοπάτι θέλεις), αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, βόρεια, δεξιά, αριστερά, βόρεια. Τώρα προχώρησε όλο δεξιά. Τι αντικείμενα χρειάζεσαι στο πλοίο για να το στρέψεις στη σωστή πορεία του. Ρίξε μέσα στο καζάνι ένα-ένα τα ακόλουθα συστατικά: cinnamon, breath, mints, Jolly Roger, ink, fine wine, gunpowder και cereal. Πώς θα αποβιβαστείς; Μετά τη δοκιμασία στο τσίρκο, όλα φαίνονται εύκολα. Τι χρειάζεσαι; Το pot από την κουζίνα, σχοινί για φιτίλι και φυσικά μπαρούτι. Τώρα πρέπει να ξέρεις τι να κάνεις. Πού βρίσκεις το κλειδί για να ανοίξεις το cabinet στην καμπίνα σου; Στην κουζίνα OPEN CUPBOARD, LOOK AT CEREAL, PICK UP CEREAL. Τι, σταματήσατε; Μα όχι φυσικά. Συνεχίστε με OPEN CEREAL, LOOK AT PRIZE και έχεις το κλειδί. Πώς θα φτάσεις στο βόρειο τμήμα του Monkey Island; Πρέπει να φτάσεις τα κουπιά που είναι στο βάθος του γκρεμού. Θα χρειαστείς δύο κομμάτια σχοινιού. Το πρώτο το βρίσκεις εύκολα στο fork, στο βόρειο μέρος του κρατήρα του ηφαιστείου. Από εδώ πάρε επίσης το spyglass και PUSH CANNON. Τώρα πάρε τα gunpowder και cannonball. Γύρνα στο river fork και στο φράγμα USE GUNPOWDER WITH DAM, OPEN SPYGLASS, USE LENS WITH SUN. Φύγε και πήγαινε τώρα στο pond. Θα έχει πλημμυρίσει, οπότε εύκολα PICK UP ROPE. Τώρα πια εύκολα μπορείς να πάρεις τα κουπιά (oars) από τη χαράδρα. Το MONKEY ISLAND είναι ένα εκπληκτικό adventure. Εχει εξαιρετικά γραφικά με θαυμάσιους χρωματισμούς, πρωτότυπο σενάριο, πλουσιότατη δράση, έξυπνους γρίφους. Πάνω απ' όλα όμως ξεχωρίζει για το μοναδικό, φανταστικό χιούμορ που χαρακτηρίζει όλες τις πτυχές της περιπέτειας. Ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά. Συγχαρητήρια στην Lucasfilm για μια ακόμη πρωτιά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

ΜΕΡΟΣ 1ο: THE 3 TRIALS: Φτάνεις στο Melee Island θέλοντας να γίνεις πειρατής. Παρακολούθησε όλη την εισαγωγή προσεκτικά. Μετά WALK TO POSTER, LOOK AT POSTER. Προχώρησε δεξιά μέχρι να φτάσεις έξω από το μπαρ-ταβέρνα.

WALK TO DOOR, OPEN DOOR, WALK TO DOOR. Μέσα επισήμανε με το mouse τους τρεις πειρατές που μπορείς να μιλήσεις. Αρχισε απ' αυτόν με τα κόκκινα. TALK TO PIRATE. Δοκίμασε όλες τις ερωτήσεις μία-μία κατά σειρά. Οταν τελειώσεις, πήγαινε σ' αυτόν με τα μαύρα (Esteban). TALK TO PIRATE. Δοκίμασε και σ' αυτόν όλες τις ερωτήσεις μία-μία. Οταν τελειώσεις, πήγαινε σ' αυτόν με το ναυτικό μπερέ, στο τραπέζι πάνω δεξιά. TALK TO PIRATE. Θυμάστε το Cob από το LOOM; Και σ' αυτόν δοκίμασε όλες τις ερωτήσεις μία-μία. Αφού τελειώσεις, δοκίμασε και με το σκυλί TALK TO DOG. Αφού τελειώσεις WALK TO CURTAIN. Πήγαινε στους 3 αρχηγούς των πειρατών και TALK TO PIRATES. Πες τη δεύτερη και μετά δοκίμασέ τες όλες μία-μία. Τελειώνοντας, ξέρεις τι πρέπει να κάνεις για να σε δεχτούν σαν μέλος τους οι ντόπιοι πειρατές. Περίμενε δίπλα στην πόρτα δεξιά μέχρι ν' ανοίξει και ο ιδιοκτήτης-μάγειρας να φύγει από την οθόνη στα αριστερά. Γρήγορα. WALK TO DOOR. Μέσα στην κουζίνα PICK UP MEAT, από τον πάγκο και PICK UP POT, OPEN DOOR στα δεξιά. Στην αποβάθρα για να πάρεις το ψάρι πήγαινε στην κάτω δεξιά της γωνία. Κάθε φορά που πατάς εκεί μια σανίδα, σηκώνεται και πετά ψηλά το πουλί. Επανάλαβέ το 3-4 φορές, μέχρι ο γλάρος να πετάγεται πολύ ψηλά. Τώρα γρήγορα PICK UP FISH και γρήγορα, προχωρώντας όλο αριστερά, βγες από το μπαρ. Προχώρησε

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10

δεξιά, πέρασε το archway και πήγαινε στους 3 πειρατές. TALK TO PIRATES. Δοκίμασε όλες τις ερωτήσεις, όσο μπορέσεις.

Πήγαινε στο απέναντι πεζοδρόμιο και στην πρώτη πόρτα, όπως βλέπεις, OPEN DOOR, WALK TO DOOR. Βρίσκεσαι στο σπίτι μιας μάντισσας-βουντού. LOOK AT CHICKEN στο τραπέζι, PICK UP CHICKEN. Προχώρησε δεξιά. Βλέπεις τη μάντισσα. Πες της ό,τι θέλεις, εκτός από την τελευταία. Σου λέει ένα σημαντικό μέρος από ό,τι πρόκειται να σου συμβεί. Αφού τελειώσετε, βγες έξω. Γύρνα πίσω στο μπαρ, συνέχισε αριστερά στην αποβάθρα, και WALK TO CLIFFSIDE. Πάνω στο παρατηρητήριο TALK TO LOOKOUT. Δοκίμασέ τες όλες μία-μία, όσες μπορέσεις. WALK TO PATH στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης. Βλέπεις το χάρτη του νησιού. Με το mouse εντόπισε το Fork. Πήγαινε σ' αυτό. Μπαίνοντας, προχώρησε βόρεια σ' όποιο μονοπάτι θέλεις. Εδώ LOOK AT FLOWERS και PICK UP FLOWERS. Παίρνεις ένα πέταλο από λουλούδι. Βγες από το Fork, γυρνώντας πίσω. Πήγαινε στο clearing. Μπαίνοντας προχώρησε όλο αριστερά και WALK TO CIRCUS TENT. Μέσα, παρακολούθησε τους αδελφούς. Απάντησε όποια να 'ναι και μετά την πρώτη ή τη δεύτερη. Οταν σου ζητήσουν ένα κράνος GIVE POT. Σε εκτοξεύουν με το κανόνι. Αυτή η δοκιμασία θα σου χρειαστεί αργότερα. Απάντησε ό,τι να 'ναι. Εχοντας τώρα πια τα χρήματα, φύγε. Στο χάρτη διάλεξε και πήγαινε στο village. Πήγαινε μέχρι να βρεις αυτόν με τον παπαγάλο, στο δρόμο που είναι το σπίτι της μάντισσας. TALK TO CITIZEN. Διάλεξε την 4. Αν κάνεις λάθος, πάλι TALK TO CITIZEN. Παίρνεις το χάρτη του θησαυρού. Προχώρησε βόρεια στο archway. Στην πρώτη πόρτα OPEN DOOR, WALK TO DOOR. Είναι το κατάστημα του χωριού. Εντόπισε τα sword και shovel. PICK UP SWORD και PICK UP SHOVEL. Τώρα κάνε SAVE και TALK TO STOREKEEPER. Απάντησε κατά σειρά τις 1, 1, 1, 1. Φεύγει. Ακολούθησέ τον γρήγορα με OPEN DOOR, WALK TO DOOR. Αν κινείσαι γρήγορα, θα τον παρακολουθείς (αλλιώς ξαναφόρτωσε). Πάει στο Fork. Πήγαινε κι εσύ. Σε περίπτωση που τον χάσεις, αυτό εδώ, η σωστή διαδρομή είναι: πάνω αριστερά, πάνω δεξιά, δεξιά, δεξιά, αριστερά και πάνω. Αν το βάραθρο είναι ανοιχτό PUSH SIGN. Αλλιώς προχώρα όλο δεξιά, ώσπου να δεις ένα σπίτι. Αν είσαι γρήγορος θα δεις τον μαγαζάτορα να μιλάει σε μια γυναίκα. Είναι η swordmaster. Παρακολούθησε όλη τη συζήτηση. Γύρνα όλο αριστερά, WALK TO PATH. Είσαι στο χάρτη του νησιού. Τώρα πια μπορείς να πας κατευθείαν στην swordmaster, όποτε θέλεις. Βρες την bridge και... Η συνέχεια επί της οθόνης. ■







BBC

"γάτα"

Χωρίς αμφιβολία το Atari είναι "γάτα"!

*Γ*ιατί μιλάμε για "To Computer". Αυτό που οι χρήστες του ονόμασαν γάτα για τις δυνατότητες που έχει.

Γιατί το Atari είναι ευκίνητο και συνεργάσιμο. Φιλικό για ότι θελήσετε να κάνετε, να γράψετε κείμενα, να μελετήσετε, να κάνετε graphs.

Εύκολο στον χρήστη και ξεκούραστο για πραγματικά σοβαρή δουλειά. Ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε ηλικίας, είναι ανεξάρτητο, ευέλικτο και μεγαλώνει μαζί σας. Αλλάζει διάθεση μαζί σας και είναι το καλύτερο για computer games.

Στη μουσική φανταστικό! Γιατί το Atari παίζει σε 3 κανάλια ήχου, 8 bits και συνδέεται με το στερεοφωνικό σας για αναπαραγωγή. Απόδειξη η Madonna και ο Jean Michel Jarre παίζουν Atari.

Αν λοιπόν ψάχνετε για "το computer" γάτα είναι το Atari.

Τεχνικά Χαρακτηριστικά

- Επεξεργαστή CPU: 16/32 bit motorola 68.000
- 512 K ή 1024 K RAM επεκτάσιμη στα 4M "με εσωτερικό disk drive 3 1/2"
- Πληκτρολόγιο τύπου Qwerty Joystick και mouse
- Blitter για γρηγορότερη επεξεργασία γραφικών
- Rainbow TOS και GEM στην ROM
- Σειριακή και παράλληλη θύρα
- Οριζόντιο και κάθετο scrolling
- Παλέτα 4096 χρωμάτων
- Υποδοχές για δεύτερο disk drive, σκληρό δίσκο, TV ή VCR
- Θύρες εξόδου/εισόδου (ενσωματωμένες): Printer 8 bit παράλληλη, modem: RS-232C, 50-19, 200 baud, floppy disk drive: 250 Kbits/sec Midi: in/out 31, 25K band, mouse και joystick, RF modulator.
- Στερεοφωνική έξοδος ήχου. Δυνατότητα σύνδεσης εξωτερικού GEN LOCK.

Προγράμματα (Δωρεάν με τις συσκευασίες)

520 STE	1040 STE
STOS	FIRST BASIC
HYPERPAINT	HYPERPAINT
MUSIC MAKER II	
FIRST BASIC	S.T.A.C.
ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΑ	ST-WORD (WORK PROCESSOR)
ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ST-BASIC
DRAGONS BREATH	ST-CALC (SPREADSHEET)
IMPOSSIBLE MISSION II	ST-GRAPH (BUSINESS GRAPHICS)
OUT RUN	
SUPER CYCLE	
BLOOD MONEY	
ANARCHY	

ATARI®



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: A-SYSTEMS A.E., ΣΟΛΩΝΟΣ 26, ΑΘΗΝΑ 106 73, ΤΗΛ: 3640719 - 3642985

ADVENTURE S.O.S.

Θέλω να πιστεύω ότι η ειδική έκδοση με τις λύσεις των adventures πρέπει να σας ικανοποιήσει όλους. Ολες οι λύσεις που υπάρχουν δίνουν φουλ σκορ. Σημειώστε ότι είναι η τρίτη φορά που το περιοδικό προχωράει σε ανάλογη έκδοση, ενώ αντίστοιχη προσπάθεια δεν θα βρείτε σε κανένα άλλο περιοδικό της Ευρώπης, όσο κι αν ψάξετε. Είναι απλά, άλλη μια αδιαφιλονίκητη πρωτιά του Pixel στο χώρο των adventures. Οχι τίποτα άλλο, έτσι για να μη μας πουλάνε μούρη μερικοί μερικοί.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Και για να μη νομίζετε ότι περιαυτολογούμε, κατονομάστε μας ένα περιοδικό, που η στήλη του adventure S.O.S. να έχει λάβει 600 γράμματα μέσα σ' ένα μήνα και τότε τα ξαναλέμε. Και για τους κακόπιστους: τα γράμματα έχουν φυλαχτεί ένα προς ένα. Οποιος θέλει και έχει αμφιβολίες, μπορεί να έρθει να τα δει. Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας. Κατ' αρχήν, χίλια συγγνώμη από τον ΓΙΑΝΝΗ ΧΑΔΟΥΛΗ. Ο ΓΙΑΝΝΗΣ μας έστειλε μια εκπληκτική λύση του MONKEY ISLAND, που πιάνει 22 ολόκληρες σελίδες. Από αφηρημάδα μου, ξέχασα να το αναφέρω στο προηγούμενο τεύχος. Σημειώστε ότι είναι ο πρώτος, από ό,τι ξέρω, που τέλειωσε το adventure αυτό, περίπου στα τέλη του Γενάρη. Πολλά γράμματα μας έρχονται με ελλιπή στοιχεία, κι έτσι είναι αδύνατον ν' απαντηθούν.

Ο Θ. ΠΑΠΑΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ που ρωτούσε για το SPACE QUEST II, ο ΚΩΣΤΑΣ ΠΕΧΛΙΒΑΝΙΔΗΣ που ζητούσε διάφορες λύσεις και ο ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ που ζητούσε επίσης λύσεις, να μας ξαναγράψουν. Αυτή τη φορά όμως να γράψουν και τη διεύθυνσή τους για να μπορέσουμε να τους απαντήσουμε.

Στον ΘΕΟΔΩΡΟ ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟ, Νέας Εγνατίας 234, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 42 στείλαμε γράμμα-απάντηση, η οποία μας επιστράφηκε με την ένδειξη άγνωστος! Αν τα στοιχεία του είναι σωστά, να μας ξαναγράψει, αλλά ας μιλήσει για το πρόβλημα και με τον ταχυδρόμο του!!

Στη συνέχεια οι ΞΥΔΑΣ ΑΝΤΡΕΑΣ, ΤΕΡΠΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ και ΣΑΒΒΑΣ ΣΙΜΑΤΟΣ, αν θέλουν απάντηση, να ξαναγράψουν εσωκλείοντας κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, όπως γράφω συνέχεια στο περιοδικό. Είναι λίγο προκλητικό να στέλνουν γράμμα και να ζητούν απάντηση, χωρίς να εσωκλείουν αντίστοιχο γραμματόσημο, παρά το γεγονός ότι το επισημαίνουμε πάνω από 1 1/2 χρόνο συνέχεια απ' αυτήν τη στήλη. Ο ΝΙΚΟΣ ΠΟΓΚΑΣ ρωτά στο OPERATION STEALTH πώς γλιτώνει, όταν τον πετάνε στο βυθό της θάλασσας. Κατ' αρχήν πιο μπροστά, πριν μπεις στο ξενοδοχείο, αγόρασε το bracelet από τον τύπο στην παραλία. Οταν είσαι στη βάρκα, γρήγορα OPERATE BRACELET και κάνε SAVE. Τώρα στο βυθό γρήγορα πάλι OPERATE BRACELET και λύθηκες. Στην κοπέλα OPERATE ROPES για να τη λύσεις. Τώρα ανεβείτε στην επιφάνεια. Προσέξτε όμως. Οπως μου επεσήμανε ο εκλεκτός μου φίλος, ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ, στην Amiga δεν κάνεις OPERATE ROPE, γιατί δεν υπάρχουν σκοινιά. Απλά κάνεις OPERATE GIRL στην άκρη του σώματός της.

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΠΑΝΟΣ ρωτά στο ίδιο adventure πώς περνάς την ηλεκτροφόρο security door. Αφού

Η λύση του TASS TIME IN TONE TOWN

Ξεκινώντας:

SOUTH,LOOK COUNTER,LOOK JAR,GET KEY,NORTH,LOOK SLIP, WEST,SOUTH,LOOK BED,LOOK CLOTHES, NORTH,UNLOCK DOOR, LOOK PIZZA,LOOK FISHBOWL,GET PICKS,GET BOOK,READ BOOK, EAST,LOOK HOOP,LOOK GENRATOR, THROW SWITCH, ENTER HOOP, NORTH,LOOK TRENCH, GET JAR,EAST,EAST,GET MITTS, READ SIGN, WEST, SOUTH,EAST, LOOK DYEORAMA,BUY SPARKLE PLENTY,EAST,LOOK BOUTIQUE,LOOK RACKS,LOOK HOOPLET,BUY HOOPLET,WEAR HOOPLET,BUY JUMPSUIT,WEAR JUMPSUIT,WEAR MITTS,WEST,WEST,LOOK FLOATFONE,INSERT PICK,INSERT PICK,INSERT PICK,INSERT PICK. βλέπεις όλα τα μηνύματα. SOUTH,LOOK DISPENSER,BUY NEWSPAPER,READ NEWSPAPER,READ ARTICLE 1,READ ARTICLE 2,READ ARTICLE 3,READ ARTICLE 4,READ ARTICLE 5, τέλος τα άρθρα. DROP NEWSPAPER,DROP KEY,SOUTH,LOOK MAN,TALK MAN, TALK NUYU,GET CAMERA, EAST, LOOK TERMINAL,TURN PRINTER ON,TURN COMPUTER ON,TYPE TSOURINAKIS (ή το όνομά σου, αν θέλεις), απάντησε YES,LOO PASS,TAKE PASS, WEST,NORTH, NORTH,NORTH,NORTH,DROP BOOK,DROP PASS,WEST,LOOK BLOBPETS,READ SIGN,BUY BLOBPET. Το όνομά του είναι Blobo. (Αν ο ιδιοκτήτης δεν είναι εδώ, κάνε EAST, WEST μέχρι να 'ρθει). EAST,EAST,TALK FLO,BUY MASK,GET BLACK MASK,DROP PICKS,WEAR MASK, WEST,TAKE PRESS PASS,NORTH,EAST,NORTH,NORTH,NORTH,NORTH,NORTH,NORTH,GET DEVIL IN JAR,LOOK JAR, SOUTH,SOUTH,SOUTH,SOUTH,SOUTH,SOUTH,WEST,DRO

πάρεις το glass με το αποτύπωμα από τον αξιωματικό, γύρνα στο δωμάτιο που πήρες νερό. Τώρα πάνω στην οθόνη με τα κομπιούτερς θα υπάρχει ένα ink pad. Κάνε USE STAMP (αυτή που αλλάζεις από το γραφείο του αξιωματικού, όταν του δίνεις το νερό) ON INK PAD και USE INK PAD (από το inventory) ON MISSION INSTRUCTION. Τώρα στη security door κάνε USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX.

Ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΛΑΜΠΡΑΚΗΣ ρωτά στο CHRONOQUEST II τι κάνει ακριβώς στην έβδομη εποχή. Εχουμε λοιπόν: ADVANCE, USE ROPES (έξω από το σπίτι της μάγισσας στο δέντρο) ON THE SHIPS MAST, USE THE CANDLES ON THE CREW, ADVANCE, ADVANCE, ADVANCE, ADVANCE, RETREAT, RETREAT, PICK UP EAR-RINGS από το cabinet στο κέντρο της οθόνης, ADVANCE, USE EAR-RINGS ON REACTOR για να πας στην εποχή οκτώ. Πρέπει όμως ήδη να έχεις πάρει το σκήπτρο.

Ο ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΗΣ ΜΟΧΛΑΣ ρωτά πώς να ξεκινήσει το BERMUDA PROJECT. Ξεκινώντας ο χρόνος είναι πολύτιμος, γιατί πρέπει να προλάβεις να σβήσεις τη φωτιά. Ακολούθησε γρήγορα την κατεύθυνση των βημάτων που βλέπεις. Συνέχισε προς αυτήν την κατεύθυνση μέχρι να βρεις το jeep. Γρήγορα GET JEEP και μπαίνεις μέσα GET BUCKET και DROP JEEP. Γρήγορα γύρνα πίσω και κατέβα νότια στη θάλασσα. Εδώ USE BUCKET WITH SEA και το γεμίζεις. Γρήγορα στο αεροπλάνο, στο hatch και USE BUCKET ON FLAMES. Σβήνεις τη φωτιά. Αν αργήσεις, η φωτιά θα έχει καταστρέψει το hatch και το adventure δεν έχει λύση. Προσπάθησε από την αρχή μέχρι να τα καταφέρεις. EXAMINE HATCH, EXAMINE SAND. Χρειάζεσαι κάτι για να σκάψεις. Πήγαινε στο μπροστινό μέρος του αεροπλάνου και EXAMINE COCKPIT, EXAMINE RADIO, GET RADIO. Γύρνα πίσω στο jeep και GET JEEP, GET SHOVEL, DROP BUCKET, DROP JEEP. Γύρνα στο αεροπλάνο και USE SHOVEL ON SAND, EXAMINE HATCH, EXAMINE TOOLBOX, EXAMINE CROWBAR, GET GROWBAR. Τώρα πρέπει να βρεις το χωριό των κανιβάλων και να κλέψεις έναν αετο-ανεμοπλάνο. Είναι το μόνο μέσο που θα σου επιτρέψει να συνεχίσεις την αποστολή σου. Καλή τύχη στην εξαιρετική αυτή περιπέτεια.

Ο ΓΑΒΡΙΛΗΣ ΠΕΤΡΙΟΛΙ ρωτά στο MONKEY ISLAND στο δεύτερο μέρος ποια συστατικά χρειάζεται για να φτιάξει τη μαγική συνταγή που θα πάει το πλοίο στο νησί. Χρειάζεται τα cinnamon, breath mints, Jolly Roger (από τη σημαία του πλοίου), ink, fine wine, gunpowder, cereal. Ρίξε ένα-ένα τα παραπάνω στο καζάνι και δες τι γίνεται. Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ρωτά στο QUEST FOR GLORY II τι κάνει με το δέντρο στην έρημο τη δεύτερη μέρα. Απλά τίποτα. Για να καταλάβεις τι γίνεται, πήγαινε στη μάγισσα AZIZA και ASK ABOUT WOMAN-TREE. Το δώρο της αγάπης είναι το φιλί, της ερήμου είναι το νερό και της μαγείας είναι το earth που μαζεύεις, αφού νικήσεις το earth elemental, μέσα σ' ένα cloth bag. Τώρα πια, έχοντας το earth, ξαναγύρνα στην AZIZA και πάλι ASK ABOUT WOMAN-TREE. Αυτή τη φορά θα σου πει επακριβώς τι χρειάζεται να κάνεις.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα να μην ξεχνάτε να βάζετε μέσα στο φάκελο κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αλλιώς απάντηση δεν έχει! Καλό adventuring λοιπόν και τα ξαναλέμε. ■

P BLOBO,DROP JAR,LOOK WOMAN,TALK WOMAN, TALK STELGAD,SHOW PASS TO STELGAD,LOOK DAGLETS,TALK DAGLETS,LOOK ZAGTONE,GET ZAGTONE,TAKE PHOTO, SOUTH, SOUTH,SOUTH,SOUTH,SOUTH,GIVE PHOTO TO EDITOR (πρόσεξε τη λέξη SIC) GIVE CAMERA, NORTH, NORTH,NORTH,NORTH,GET BOOK,NORTH,GET BLOBO,DROP PRESS PASS,GET JAR,WEST.

Αν ο Ennio πει "I smell snarlmeat" γύρνα EAST. Ξανά WEST μέχρι να μην πει τίποτε.

Μόνο τότε ENTER WELL, WEST,LOOK PHILBERT,LOOK CAGES, WEST,LOOK

PLAQUE,NORTH,NORTH,NORTH,UP, EAST,NORTH,LOOK GATE,OPEN GATE,UNLOCK GATE, WEST, SOUTH,ENTER TREE, SOUTH, SOUTH, SOUTH,EAST (αν ο Ennio πει ότι μυρίζει snarlmeat τότε WEST,EAST μέχρι να μην πει τίποτα. Μόνο τώρα...) EAST, UP, EAST,EAST,NORTH,WEST,WEST, WEST,GET CARD,LOOK CARD, EAST, SOUTH,EAST,EAST,EAST,NORTH,NORTH,EAST,EAST,NORTH,EAST,EAST,NORTH,NORTH,EAST, δεν βρίσκεις τίποτα, ENTER

BOAT,WEST,SOUTH,WEST,NORTH, LEAVE BOAT,NORTH,WEST,INSERT CARD,PRESS BUTTON 5,EAST βρίσκεις τον Gramps, TALK GRAMPS, LOOK CUFFS,READ LABEL,HIT CUFFS WITH ZAGTONE,WEST,PRESS BUTTON 1, EAST, SOUTH, ENTER BOAT,SOUTH,WEST,WEST,WEST, LOOK GATE,LOOK EYE,LOOK NOSE,LOOK. BELL,GET MUSHROOM,THROW MUSHROOM AT EYE,OPEN GATE, WEST,WEST,WEST,NORTH (Θυμάσαι τι είπε ο Nuyu πιο μπροστά;), SIC ENNIO AT SNARL,GIVE BOOK TO GRAMPS, OPEN JAR,PUSH SNARL IN HOOP. Συγχαρητήρια!

Για να κάνεις load ή save τύπωσε: LOAD GAME ή SAVE GAME αντίστοιχα.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ COMPUTER VIDEO GAME

O Jon Dean, ο διευθυντής έργου της αγγλικής εταιρίας ανάπτυξης software P.M.C., που δημιούργησε το "NIGHT SHIFT", εξηγεί τη διαδικασία παραγωγής ενός computer video game.

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: Ξενοφών Αδαμαντίδης

Την ώρα που κάθεστε μπροστά στην τηλεόραση ή στο monitor σας αντιμετωπίζοντας τα κύματα των απαίσιων ξένων εισβολέων, ή πετώντας με το τελευταίου τύπου πολεμικό αεροσκάφος σε μια κρυφή αποστολή πέρα από τις εχθρικές γραμμές, αναρωτηθήκατε ποτέ πώς δημιουργήθηκε ένα computer game; Ποιος έδωσε στα zombies, στο τρίτο επίπεδο, αυτή την αδίστακτη θανατηφόρα διάθεση; Ποιος έκανε τους εχθρικούς πυραύλους SAM να σας κτυπούν με τέτοια ακρίβεια; Ποιος, τέλος πάντων, κάνει τα computer video games τόσο διασκεδαστικά; Ας ξεκινήσουμε κατανοώντας πρώτα τα βασικά. Πρώτα απ' όλα, λοιπόν, κάθε video game είναι ένα πρόγραμμα computer σχεδιασμένο ακριβώς για τον τύπο του υπολογιστή σας ή της παιχνιδομηχανής σας (από εδώ και στο εξής θα τα ονομάζουμε hardware formats). Ετσι, κάθε παιχνίδι σε κάθε format χρειάζεται έναν προγραμματιστή - αυτό σημαίνει ότι, εάν ένα παιχνίδι διατίθεται στη Nintendo, στην Amiga ή στον Sinclair Spectrum, πιθανότατα υπήρχαν τρεις διαφορετικοί προγραμματιστές που δημιούργησαν το ίδιο παιχνίδι στα τρία διαφορετικά hardware formats. Αλλά δεν πρόκειται μόνο γι' αυτό. Σήμερα, οι παίκτες των computer games θέλουν μεγαλύτερα και καλύτερα παιχνίδια, ενώ και το hardware τείνει να γίνει όλο πιο δυνατό (μεγαλύτερη μνήμη, περισσότερα χρήματα, καλύτερα τσιπάκια ήχου). Ετσι, κάθε προγραμματιστής για κάθε παιχνίδι για κάθε τύπο του hardware πιθανότατα υποστηρίζεται από άλλους προγραμματιστές, καθώς και καλλιτέχνες για τη δημιουργία ρεαλιστικών γραφικών, μουσικούς για πιο επιβλητικά ηχητικά εφέ και μουσικά κομμάτια. Ηδη, πολλοί άνθρωποι έχουν εμπλακεί στη διαδικασία.

Στη συνέχεια, πρέπει να κατανοήσουμε ότι οι δημιουργοί των παιχνιδιών δεν είναι αναγκαία και οι παραγωγοί τους που τα διαθέτουν στην αγορά. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο ο Μάικλ Τζάκσον κυκλοφορεί τους δίσκους του κάτω από την επωνυμία της εταιρίας και τα βιβλία του Ντάγκλας Ανταμς εκδίδονται από την Pan Books. Λοιπόν, τα computer games παράγονται και διατίθενται στην αγορά από διαφορετική εταιρία από τους δημιουργούς τους και είναι αυτή η παραγωγός εταιρία που φέρνει το παιχνίδι στο τοπικό σας κατάστημα υπολογιστών. Η εταιρία μου είναι μία εταιρία ανάπτυξης software με έδρα την Αγγλία και έχουμε ξοδέψει τους εννέα τελευταίους μήνες δημιουργώντας ένα πρωτότυπο παιχνίδι που ονομάζεται "NIGHT SHIFT". Το "NIGHT SHIFT" διατίθεται αποκλειστικά από μια αμερικανική εταιρία, τη Lucasfilm. Χρησιμοποιώ αυτό το παιχνίδι σαν παράδειγμα, καθώς περιγράφω τα στάδια της ανάπτυξης ενός computer game. Πρέπει να προσθέσω ότι μερικοί παραγωγοί, όπως η Lucasfilm, έχουν και δικούς τους προγραμματιστές στο προσωπικό τους, δημιουργώντας τα δικά τους παιχνίδια. Ετσι λοιπόν έχουμε δύο κατηγορίες: τους παραγωγούς, που κυκλοφορούν τα παιχνίδια, και τους δημιουργούς των παιχνιδιών

Το τρίτο σε σημασία πράγμα είναι ότι υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη από computer games, για να ταιριάζουν με τις διάφορες επιθυμίες των παικτών σε όλο τον κόσμο: παιχνίδια στρατηγικής, παζλ, αθλητικά παιχνίδια, εξομοιωτές πτήσης, πολεμικά παιχνίδια, adventure παιχνίδια κ.λπ. Τώρα λοιπόν, που γνωρίζουμε τα γενικά, θα προχωρήσουμε στη δημιουργία ενός computer game με περισσότερες λεπτομέρειες. Ολα τα παιχνίδια αρχίζουν με τη σύλληψη μιας ιδέας. Την ιδέα μπορεί να την είχε οποιοσδήποτε. Σε μερικές περιπτώσεις η ιδέα μπορεί να αναφέρεται σε κάτι άλλο.

Ενα συνηθισμένο παράδειγμα είναι μία ταινία. Οταν ο George Lucas δημιούργησε τις ταινίες "INDIANA JONES", το τμήμα software της Lucasfilm δημιούργησε τα βασισμένα στην ταινία computer games. Μάλιστα η τε-



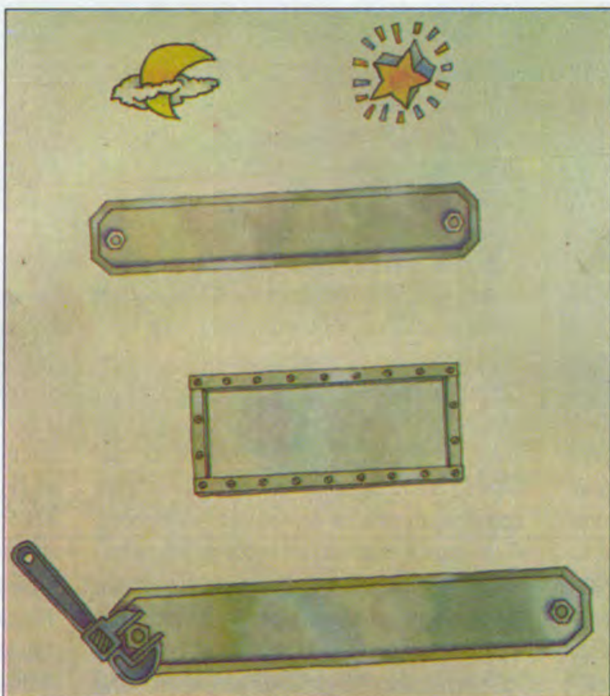
λευταία ταινία "INDIANA JONES" ενέπνευσε δύο διαφορετικά είδη βασισμένα στην ίδια ιδέα: ένα παιχνίδι δράσης και ένα παιχνίδι adventure.

Μερικές φορές ένα τηλεοπτικό σόου ή ένα βιβλίο μπορούν να προμηθεύσουν την κεντρική ιδέα σε ένα παιχνίδι. Μία άλλη κύρια πηγή ιδεών για παιχνίδια έρχεται από τα coin-op arcades που είναι ένας διαφορετικός τύπος software προγραμμάτων, σχεδιασμένων ώστε να φέρνουν χρήματα σε σταθερή βάση. Αυτά έχουν διαδοθεί πολύ σε όλη την Ευρώπη για πολλά χρόνια και έχουν κάνει την εμφάνισή τους επιτυχημένες computer video game versions πρωτότυπων όπως τα "SPACE INVADERS", "PAC-MAN", "ENDURO RACER", "OPERATION WOLF" και "SUPER SPRINT".

Σε πολλές περιπτώσεις μία ιδέα θεωρείται πρωτότυπη. Αυτό σημαίνει ότι το θέμα του παιχνιδιού είναι καινούριο και δεν βασίζεται σε κάτι άλλο. Το "NIGHT SHIFT" είναι ένα καλό παράδειγμα με πρωτότυπες ιδέες. Ξεκίνησε αρκετά χρόνια πριν, σαν μία σειρά από σκίτσα του σχεδιαστή μας Chris Gibbs. Σχεδίασε ένα τεράστιο μηχάνημα με πολλά στοιχεία να χειριστεί κανείς και με κυρίαρχη ιδέα ότι ο παίκτης θα έπρεπε να κινεί το μηχάνημα σφίγγοντας συνδέσμους και αρμούς, ρυθμίζοντας μοχλούς κ.λπ. με σκοπό να το θέσει σε λειτουργία. Οπως συμβαίνει με πολλές πρωτότυπες ιδέες, και αυτή τέθηκε στην άκρη με την προοπτική της περαιτέρω επεξεργασίας.

Το επόμενο στάδιο της ανάπτυξης ενός παιχνιδιού είναι να δει κανείς κατά πόσο η ιδέα μπορεί να εφαρμοστεί σαν computer game. Για το σκοπό αυτό, ο χρήστης πρέπει να ξέρει σε τι σύστημα θέλει να προγραμματιστεί η ιδέα.

Στην Αμερική, για παράδειγμα, το IBM-PC είναι ένα πολύ δημοφιλές hardware σύστημα, ενώ δεν είναι τόσο δημοφιλές στην Ευρώπη, όπως - ας πούμε - το Sinclair Spectrum. Το Spectrum ούτε καν πουλιέται στην Αμερική. Γι' αυτό, όταν δημιουργείται ένα computer game, πρέπει από την αρχή να υπολογιστεί πού θα πουληθεί. Μερικές ιδέες μπορεί ποτέ να μη γίνουν computer games, επειδή το hardware που επιλέγεται μπορεί να μην είναι ικανό να αναπτύξει τα εφέ που απαιτεί η ιδέα. Αν η ιδέα απαιτεί πολλά χρώματα, ο Spectrum δεν θα ήταν μία καλή εκλογή, ενώ ο Atari θα ήταν. Για



Εμπνευσμένα απ' την υπόθεση του "NIGHT SHIFT" σκίτσα του Chris Gibbs.

να δοκιμάσουν μία ιδέα, οι δημιουργοί του software συγκεντρώνονται σ' ένα χώρο για πολλές ώρες συζητώντας την ιδέα, εντοπίζοντας τους περιορισμούς που προκαλούνται από το hardware και προτείνοντας μετατροπές που θα ξεπεράσουν τους περιορισμούς και θα επεκτείνουν την ιδέα για να γίνει ένα καλό παιχνίδι. Μερικοί παραγωγοί καταφεύγουν στις υπηρεσίες των ψυχολόγων προκειμένου να τους συμβουλέψουν για χρήσιμες προσθήκες σε διάφορα στάδια του gameplay.

Με το "NIGHT SHIFT" ο Fred Gill (ο PC προγραμματιστής μας), ο John Sten (Amiga) ο Chris και εγώ είχαμε μία συζήτηση παίρνοντας σαν αφορμή τα σκίτσα του Chris. Αναγνωρίσαμε τη σπουδαιότητα των χρωμάτων, του ήχου και τη σύνθεση των παζλ. Ο Fred και ο John σημείωσαν ότι η πρωτότυπη ιδέα ενός παράθυρου που σκρόλαρε προς 8 κατευθύνσεις επάνω από το μηχάνημα, δεδομένης της πολυπλοκότητάς του, θα έκανε αργό το scrolling ή θα μείωνε το επιθυμητό gameplay. Η λύση ήταν να φτιάξουμε το μηχάνημα κάθετα και να περιορίσουμε το scrolling πάνω και κάτω. Τα πλεονεκτήματα της ταχύτητας και του gameplay θα ξεπερνούσαν τα πλεονεκτήματα ενός μεγαλύτερου μηχανήματος. Τελειώνοντας τη συζήτηση πολλές ώρες αργότερα, είχαμε μία μεγάλη λίστα από χαρακτηριστικά για ένα παιχνίδι, που ονομάσαμε MR FIXIT. Θα ήταν ένα εξαιρετικό παιχνίδι, ένα έξυπνο παζλ με πολλά κινητά μέρη και παρουσιασμένο επιπλέον με ένα arcade στυλ. Η ανάγκη να δείξουμε μεγάλα λεπτομερή κινούμενα μέρη σήμαινε ότι έπρεπε να μειώσουμε την ποικιλία των hardware συστημάτων που τρέχει το παιχνίδι στα 16-bit όπως η Amiga, το IBM-PC και ο ST. Αργότερα δουλέψαμε πάνω στο πώς θα μπορούσαμε να ξεπεράσουμε τις τεράστιες τεχνικές δυσκολίες προσαρμογής στο 8-bit με τα λιγότερα χρώματα και να δημιουργήσουμε versions για το Spectrum, το Amstrad CPC και το Commodore 64.

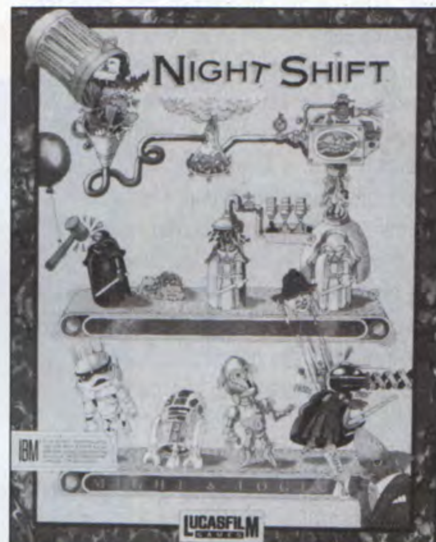
Το επόμενο στάδιο για κάθε εφαρμογή είναι μία αναλυτική περιγραφή προδιαγραφών που παρουσιάζει κάθε άποψη της ιδέας. Η περιγραφή της ιδέας του computer game πρέπει να συμπεριλαμβάνει αρκετές λεπτομέρειες για την καθοδήγηση των σχεδιαστών των γραφικών, των μουσικών και των προγραμματιστών. Πρέπει επίσης να καθοδηγεί τον παραγωγό που κάνει marketing για το παιχνίδι και οποιονδήποτε άλλο που θα απασχοληθεί με το προϊόν. Μετά την πρώτη επεξεργασία της ιδέας του στη συζήτηση που είχαμε, ο Chris και εγώ σχεδιάσαμε την αναλυτική περιγραφή, που περιλάμβανε τη φανταστική σύλληψη του παιχνιδιού, που είναι η ιστορία πίσω από το παιχνίδι η οποία θα χρησιμοποιόταν σαν θέμα στα γραφικά και στο marketing. Το ογκώδες μηχάνημα τοποθετήθηκε χρονικά στη Βικτωριανή εποχή, όταν οι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν μηχανές μεγάλες σαν τέρατα για να παράγουν προϊόντα, όταν ο ατμός, τα γρανάζια και τα έμβολα ήταν στην καρδιά της τελευταίας τεχνολογίας. Ο Fred Fiona ήταν ο κεντρικός ήρωας που η δουλειά του ήταν να κρατάει σε κίνηση το μηχάνημα για να παράγει χρωματιστά χάπια. Βελτιώσαμε την υπόθεση και αντί για χάπια, το μηχάνημα έπρεπε να παράγει χρωματιστές κούκλες, μικρά αρκουδάκια σε δύο μέρη, κεφάλια και σώματα, και ο ήρωας έπρεπε να φροντίζει ώστε το σωστό χρωματιστό κεφάλι να αντιστοιχεί στο σωστό χρωματισμένο σώμα της κούκλας. Και για να γίνουν τα πράγματα δυσκολότερα για τον Fred, θα τον διέκοπταν μικρά πλασματάκια που θα προσπαθούσαν να κάνουν ζημιά στη μηχανή και να σταματήσουν την παραγωγή. Σύμφωνα με την αναλυτική περιγραφή των προδιαγραφών, ο Chris και ο John

έφτιαξαν μία δισκέτα επίδειξης που έδειχνε πώς θα μπορούσε να φαίνεται το μηχάνημα, με τον Fred να τρέχει τριγύρω. Το demo αυτό εξυπηρετούσε δύο σκοπούς. Πρώτον να διαπιστώσουμε τι δούλευε καλύτερα, από τεχνική άποψη, αλλά και τι φαινόταν καλύτερα και δεύτερον να το στείλουμε στους παραγωγούς για να εξασφαλίσουμε ένα διακανονισμό για το σχέδιο. Από τους παραγωγούς που ήθελαν το σχέδιο, διαλέξαμε τη Lucasfilm για πολλούς λόγους. Από αυτούς ο πιο σημαντικός ήταν ίσως ο ενθουσιασμός τους να βελτιώσουν και άλλο την ιδέα. Μαζί με τον A. J. Readmer (Lucasfilm) μεταβάλαμε μερικές απόψεις γύρω από το παιχνίδι. Η ιστορία τώρα θα εξελισσόταν στη σύγχρονη εποχή, σε ένα εργοστάσιο γνωστό ως "INDUSTRIAL MIGHT AND LOGIC", μία παρωδία του τμήματος ειδικών εφέ υψηλής τεχνολογίας της Lucasfilm "INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC". Οι κούκλες θα ήταν μινιατούρες των χαρακτήρων της Lucasfilm, όπως ο Darth Vader, ο Luke Skywalker. Ετσι θα ήταν δυνατό να φτιαχτεί μια κούκλα με το κεφάλι του Indiana Jones και το σώμα του C3PO, προσθέτοντας ένα είδος οπτικού αστείου. Κατά τη διάρκεια μάλιστα της ανάπτυξης του παιχνιδιού, η Lucasfilm άλλαξε το όνομα σε "NIGHT SHIFT". Η μέτρηση του χρόνου είναι κρίσιμη για κάθε σχέδιο. Με μια καλή αναλυτική περιγραφή των προδιαγραφών του παιχνιδιού, είναι δυνατό να κατασκευαστεί ένας κατάλογος που περιγράφει τι πρέπει να κάνει ο καθένας στο σχέδιο, με το χρόνο της κάθε δραστηριότητας. Αυτό είναι γνωστό και σαν αναπτυξιακό χρονοδιάγραμμα. Οι προγραμματιστές, οι σχεδιαστές και οι μουσικοί μπορούν όλοι να έχουν καθημερινό αντικείμενο απασχόλησης σε όλη τη διάρκεια του σχεδίου, ώστε να μπορεί να συμφωνηθεί με τον παραγωγό η ημέρα που θα ολοκληρωθεί το έργο. Καθώς η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού είναι μία δημιουργική διαδικασία, και από τη στιγμή που για καλύτερα αποτελέσματα απαιτείται πειραματισμός, τα αναπτυξιακά σχεδιαγράμματα πέφτουν έξω καμιά φορά χρονικά, και τα σχέδια συχνά καθυστερούν. Ενα καλό αναπτυξιακό χρονοδιάγραμμα μπορεί να βοηθήσει να ελαχιστοποιηθούν οι συνέπειες μιας τέτοιας καθυστέρησης. Στη συνέχεια θα ασχοληθούμε με το χρόνο έναρξης εργασίας. Οι σχεδιαστές συχνά αρχίζουν την ίδια ώρα με τους προγραμματιστές, αν όχι και λίγο πιο μπροστά. Είναι ζωτικής σημασίας να έχουν συχνή επικοινωνία οι σχεδιαστές και οι προγραμματιστές και ο καθένας να ξέρει τι θέλει ο άλλος. Ενας σχεδιαστής που δημιουργεί το τέλος του παιχνιδιού την ώρα που ο προγραμματιστής θέλει τα sprites για το πρώτο επίπεδο, καταλήγει σε ένα καθυστερημένο σχέδιο. Εδώ είναι που ο διευθυντής έργου μπορεί να βοηθήσει. Εξάλλου αυτό είναι και ένα μέρος της δουλειάς του, να συγχρονίσει δηλαδή τους διαφορετικούς ανθρώπους και να προσπαθεί να εξασφαλίσει την ολοκλήρωση των στόχων τους εντός του αναπτυξιακού σχεδιαγράμματος. Μερικές φορές μπορεί να παρουσιάζεται ένα τεχνικό πρόβλημα, όπως το να σχεδιάζουν οι σχεδιαστές τα sprites σε λάθος μέγεθος ή με εσφαλμένη επιλογή χρωμάτων ή ο προγραμματιστής να χρησιμοποιεί λάθος frames του animation. Σε μια τέτοια περίπτωση, όσο πιο σύντομα εντοπιστεί και λυθεί ένα πρόβλημα, τόσο λιγότερο έργο θα πρέπει να ματαιωθεί εκ των υστέρων, και τόσο πιο σύντομα θα δούμε αποτελέσματα.

Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης δημιουργούνται δισκέτες που παρουσιάζουν την πρόοδο της δουλειάς ώστε ο δημιουργός και ο εκδότης να μπορούν να επιθεωρούν την πρόοδο και να κάνουν μετατροπές. Πολλά στοιχεία τροποποιούνται κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης, ειδικά σε λεπτομέρειες γραφικών. Η οπτική εντύπωση ενός computer game έχει εξαιρετική σημασία καθώς, ανεξάρτητα από το αν θα απασχοληθείς μαζί του ή αν σου αρέσει η οπτική εντύπωση, του δίνεις περισσότερη προσοχή. Και όσο περισσότερη προσοχή του δίνεις, τόσο πιο πιθανό είναι να το αγοράσεις. Ετσι τα γραφικά σχεδιάζονται, ξανασχεδιάζονται και τροποποιούνται. Το animation για το βάδισμα είναι σύνθετο. Στην πραγματικότητα ένας σκληρός τύπος που περπατάει στο δρόμο κορδωμένος, θα κουνάει ελαφρά το κεφάλι του, διαφορετικά απ' ό,τι τα χέρια του και το στήθος του, ενώ το όπλο του θα αιωρείται στο πλάι του. Ετσι, τα γραφικά του αντικειμένου πρέπει να το εξομοιώνουν με όσον το δυνατό μεγαλύτερη ακρίβεια, έτσι ώστε να μην κινεί απλώς τα πόδια. Οσο πιο επιδεικτικά περπατά, τόσο πιο ρεαλιστικό θα φαίνεται σε μας το βάδισμα όταν παίζουμε. Για να πετύχουμε αυτό το εφέ, απαιτούνται περισσότερα γραφικά, που προϋποθέτουν επιπλέον περισσότερη μνήμη. Το background επίσης πρέπει να δείχνει λεπτομερές και ρεαλι-







Η σύνθεση του εικαστικού υλικού για τη συσκευασία του "NIGHT SHIFT". Η αρχή "Σημασία στη Λεπτομέρεια" χαρακτηρίζει όλα τα στάδια παραγωγής της Lucasfilm.

στικό, ενώ πρέπει να συμπεριλαμβάνει κάποια "τυχαία" animations, που να προσθέτουν σε ποικιλία και να προκαλούν επιφωνήματα θαυμασμού στους παίκτες. Οσο περισσότερη μνήμη χρησιμοποιείται στα γραφικά, τόσο λιγότερη μένει για το gameplay και τη μουσική. Στο σημείο αυτό βλέπουμε το δίλημμα κάθε σχέδιου κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης: ανεπάρκεια μνήμης για καθετί που ορίζεται στην αναλυτική περιγραφή των προδιαγραφών. Στο σημείο αυτό απλοποιούνται κάποια animation frames, καταργούνται κάποια χαρακτηριστικά και κόβονται κάποιοι ήχοι.



Μία από τις οθόνες του "NIGHT SHIFT" που σύντομα θα χαρείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Είναι κάτι συναφές με το πρόβλημα του παραγωγού ταινιών που πρέπει να παραδώσει 92 λεπτά δράσης και ανακαλύπτει ότι έχει 125 λεπτά ταινίας που θεωρεί ιδανικά. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να γυρίσει πίσω και να αρχίσει να κόβει, ενώ συγχρόνως προσπαθεί να διατηρήσει την ακεραιότητα του πρωτότυπου. Για το "NIGHT SHIFT" δημιουργήσαμε περίπου 10 megabytes από γραφικά, ενώ το 16-bit hardware που στοχεύαμε διέθετε 512 K μνήμης. Ηταν πράγματι μεγάλη η διαφορά. Αλλά διάφορες τεχνικές επιτρέπουν στα γραφικά να αποθηκευτούν σε συμπιεσμένη μορφή, ώστε να μπορούμε να αποθηκεύσουμε περισσότερα απ' όσα φαίνονταν στην αρχή ότι μπορούσαμε σε μια μικρότερη μνήμη. Κι εμείς πετάξαμε αρκετά γραφικά, ένα περιττό frame εδώ, μια καταπακτή εκεί, αλλά το τελικό αποτέλεσμα ήταν αυτό που έπρεπε. Μα αν είχαμε πρόβλημα με τις 512 K - 16 bit versions, φανταστείτε τι γινόταν με την 48 K 8-bit version του Spectrum. Σκεφτήκαμε ότι θα ήταν αδύνατον αρχικά.

Αλλά με κάποια προηγμένη μέθοδο συμπίεσης, περιορισμό των background λεπτομερειών, περιορισμό των sprites κ.λπ., καταφέραμε να έχουμε ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει 1,5 MB γραφικά, κώδικα και μουσική που τρέχει σε 48 K. Το καθετί όμως έχει κι ένα κόστος. Για να πετύχουμε λοιπόν ένα τόσο αξιοσημείωτο κατόρθωμα, αγρυπνήσαμε πολλές νυχτερινές ώρες. Ο προγραμματιστής μας John Mullins συχνά τραβούσε τα μαλλιά του· έπρεπε να επεκτείνουμε τον προϋπολογισμό, ενώ χάναμε τη μέρα παράδοσης στη Lucasfilm.

Η μουσική συνήθως τοποθετείται στο παιχνίδι σχεδόν στο τέλος του σχεδίου. Αυτή τείνει να "υποφέρει" περισσότερο από καθετί άλλο, απ' την έλλειψη μνήμης. Στο μουσικό θα δοθεί μια λίστα με ηχητικά εφέ που απαιτούνται από ένα συγκεκριμένο hardware format, μαζί με λεπτομέρειες για το θέμα. Η Amiga στον τομέα αυτό έχει μερικά πολύ ευχάριστα αποτελέσματα, ενώ ο Spectrum έχει υπερβολικά περιορισμένες δυνατότητες. Ενας καλός στις συζεύξεις μουσικός, με τη βοήθεια του προγραμματιστή, μπορεί να πετύχει τα ηχητικά εφέ με την έξυπνη χρήση του διαθέσιμου chip ήχου. Το "NIGHT SHIFT" για την Amiga περιλαμβάνει τον πιο εντυπωσιακό ήχο, καθώς διαθέτει το πιο ικανό hardware. Το χαρακτηρίζει ένα πλήθος ήχων και κρότων, ήχοι από την κίνηση εμβόλων, θόρυβοι υγρών που κοχλάζουν κ.λπ. Ακόμη και το θέμα της εισαγωγής χαρακτηρίζεται από τέτοιους ήχους. Αλλά και η version για τον Spectrum 128 του "NIGHT SHIFT" χαρακτηρίζεται επίσης από έξυπνες χρήσεις, απλοϊκών βέβαια, ήχων που δημιουργούν μια ανάλογη ατμόσφαιρα. Για το θέμα της εισαγωγής ζητήσαμε από το μουσικό μας, τον Dake Lowe κάτι πρωτότυπο. Οχι τον τυπικό ήχο των computer games που θυμίζει έντονα το λυπητερό ήχο ενός συνθεσάιζερ, αλλά κάτι που να θυμίζει βιομηχανίες και μηχανές.

Επιβεβαίωσε τη σπουδαία του φήμη δημιουργώντας αξιοσημείωτους ήχους που ενσωματώνουν ήχους στο σφυριά, στα έμβολα, στα γρανάζια κ.λπ. Το τελευταίο στάδιο του σχεδίου είναι ο έλεγχος. Αυτός εξυπηρετεί δυο σκοπούς - πρώτα να βρει κάποια bugs στο παιχνίδι (bug είναι κάτι που δεν θα έπρεπε να συμβεί, όπως μια στιγμιαία εξαφάνιση sprite ή ένα λανθασμένο ηχητικό εφέ ή ένα reset του hardware) και δεύτερον να ρυθμίσει το gameplay, ώστε να κάνει το παιχνίδι τέτοιο που ν' αξίζει να παίζει κανείς. Συχνά αυτή η διαδικασία αρχίζει κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης και οι προγραμματιστές, ο Διευθυντής έργου και ο παραγωγός θα αρχίσουν να περιπτωσιολογούν με σπουδαιότερα θέματα εδώ κι εκεί, όπως είναι η ταχύτητα των sprites ή ο τρόπος που ο παίκτης ελέγχει το παιχνίδι. Στο τέλος του σχεδίου η περιπτωσιολογία αφορά ευτυχώς πιο ασήμαντα πράγματα, ανακριβές ρύθμισμα της βαθμολογίας του παίκτη, συγκρούσεις μεταξύ των sprites ή την προσθήκη animation που μπορεί πιο πριν να είχε κοπεί. Ισως το να κάνουμε το κύριο sprite να πηδά ψηλότερα. Το test αυτό λαμβάνει χώρα από τον παραγωγό κι απ' το δημιουργό του software κι εκεί χρειάζεται να υπάρχει πολύ καλή επικοινωνία μεταξύ τους, προκειμένου το τελικό αποτέλεσμα να είναι αυτό που πρέπει.

Στο "NIGHT SHIFT" του Commodore 64, την πρώτη 8-bit version, το τελικό test πήρε 3 μήνες. Τα πράγματα που ήθελαν διόρθωση περιελάμβαναν κάτι που συνέβαινε σπάνια, ένα βάδισμα "στον αέρα" του Fred Fixit, ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού. Επίσης, χρειαζόταν η προσθήκη μιας νέας επιλογής που επέτρεπε το ίδιο παιχνίδι να ξαναπαιχτεί, χωρίς να χρειάζεται να ξαναφορτωθεί και να υποστεί ο παίκτης όλη την εισαγωγή.

Το τελικό σχέδιο, το παιχνίδι που παίζετε, είναι συχνά παρόμοιο, αλλά όχι το ίδιο, με την πρωτότυπη ιδέα. Είναι μεγάλη διασκέδαση για σας να παίζετε - πολύς κόσμος κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του έχει ξοδέψει χρόνο, κόπο και χρήματα εξασφαλίζοντας έτσι το γεγονός ότι θα αποκομίσετε πολλά απ' το computer game. Το "NIGHT SHIFT" χαρακτηρίζεται από 30 επίπεδα παιχνιδιού, το καθένα από τα οποία χρονομετρείται προσεκτικά και περιλαμβάνει νέα στοιχεία ώστε, καθώς ανεβαίνετε το ένα επίπεδο μετά το άλλο, η πρόκληση του παιχνιδιού να μεγαλώνει σε δυσκολία, ωθώντας σας να θέλετε να ξαναπαίζετε και να νικήσετε το μηχάνημα, αν αποτύχετε. Λοιπόν, αν τύχει να παίξετε το "NIGHT SHIFT" ή κάποιο άλλο παιχνίδι και αναρωτηθείτε πώς δημιουργήθηκε, τώρα ξέρετε!

ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ADVENTURE;

Τα απόκρυφα μυστικά της τρομερής συντεχνίας των μάγων

Πριν ξεκινήσεις το ταξίδι για το άγνωστο, είναι πάντοτε χρήσιμο να ακούσεις αυτούς που ξέρουν περισσότερα από εσένα και οι οποίοι έχουν ήδη ξεπεράσει τις παγίδες της αποστολής που πρόκειται να αναλάβεις. Εχοντας αγοράσει ένα πρόγραμμα κατασκευής adventures ή γνωρίζοντας αρκετά καλά γλώσσα μηχανής, έχεις τη λαμπρή ιδέα να φτιάξεις μια περιπέτεια που θα φτάσει στην κορυφή των αντίστοιχων charts όλων των περιοδικών. Είναι όμως η πρώτη σου απόπειρα να γράψεις μια τέτοια περιπέτεια και δεν έχεις ούτε την παραμικρή γνώση για το πώς θα μετατρέψεις τις φανταστικές σου ιδέες στο adventure των ονείρων σου. Σας ηχεί γνώριμο, ε; Τότε διαβάστε προσεκτικά αυτά που ακολουθούν.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Πάνε πάνω από 20 χρόνια από τότε που δύο Αμερικανοί φοιτητές, οι Willie Crowther και Don Woods, έφτιαξαν ένα πρόγραμμα σε γλώσσα fortran, δίνοντάς του το όνομα "Adventure". Από τότε κύλησε πολύ νερό στο αυλάκι που χάραξαν οι δύο αυτοί πρωτοπόροι του είδους και η λατρεία των περιπετειών αυτών, που πήραν το όνομά τους από το πρώτο του είδους εξελίχτηκε με πολύ γρήγορους ρυθμούς, αποκτώντας φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο. Και φυσικά δεν είναι τυχαίο ότι, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους φίλους παιχνιδιών (arcades κ.λπ.), οι φίλοι των adventures από τη στιγμή που θα μυηθούν στο μαγικό τους κόσμο, παραμένουν πιστοί στη μεγάλη τους αυτή αγάπη μέχρι τα βαθιά τους γεράματα. Εδώ ακριβώς βρίσκεται και η ρίζα ενός εντυπωσιακού φαινομένου. Ενώ όλα τα arcades, ακόμη και τα καλύτερα του είδους, έχουν έναν περιορισμένο χρόνο ζωής (κυκλοφορίας), τα adventures δεν υπόκεινται στο νόμο αυτό. Ακόμη και σήμερα συνεχίζουν να πουλιούνται, και θα πουλιούνται για πολύ καιρό ακόμη, περιπέτειες που εμφανίστηκαν και πριν δέκα χρόνια!! Τα adventures λειτουργούν με μια ιδιόμορφη δυναμική, γράφοντας τη δική τους ιστορία και όλοι οι φίλοι του είδους θέλουν να γνωρίσουν τις κρίσιμες καμπές της ιστορίας αυτής. Πώς αλλιώς μπορεί να εξηγηθεί το γεγονός ότι δεν υπάρχει adventurer που να μην αναζητήσει τα King's Quest I, Larry I, τις περίφημες τριλογίες της Level 9, δηλαδή προγράμματα που εμφανίστηκαν πριν οκτώ ή εννιά χρόνια. Και όσο περισσότερες γνώσεις έχει κανείς, τόσο και περισσότερο ψάχνει να βρει παλιά adventures. Στην Αγγλία π.χ. η λεγόμενη αγορά του δεύτερου χεριού, πρωτότυπων μεταχειρισμένων προγραμμάτων, ανθεί στην κυριολεξία. Εκατοντάδες ανακοινώσεις δημοσιεύονται κάθε μήνα στα αντίστοιχα περιοδικά που ζητούν να προμηθευτούν adventures που έχουν κυκλοφορήσει πριν από μια δεκαετία και που δεν παράγονται πια. Φυσικά, οι προτιμήσεις των χρηστών άλλαξαν σιγά σιγά όλα αυτά τα χρόνια, ακολουθώντας τις γενικότερες κοινωνικές ή τεχνολογικές εξελίξεις. Σήμερα πια έχουμε φτάσει στο να χωρίζουμε τα adventures σε τέσσερις βασικές κατηγορίες: τα text adventures, τα text-graphics, τα animated και τα role-playing. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους και ας δούμε τι γίνεται με τις πιο γνωστές εταιρίες παραγωγής. Κατ' αρχάς, στην Αμερική κυριαρχούν η Sierra και η Lucasfilm που ειδικεύονται στα animated adventures. Στην Ευρώπη αντίστοιχα, τον τελευταίο καιρό, μπήκε δυναμικά η Delphine, μια γαλλική εταιρία. Τα animated adventures φαίνεται να είναι η πιο δυναμική τάση της αγοράς, αφού καταφέρνουν να προσελκύουν και πολλούς arcade players. Βασίλισσες όμως στο χώρο των περιπετειών, τουλάχιστον μέχρι τώρα, θεωρούνται η Infocom και η Level 9. Και οι δύο ξεκίνησαν γράφοντας text μόνο περιπέτειες, ενώ αργότερα μεταπήδησαν στα text-graphics ακολουθώντας την τάση της εποχής που ζητούσε πια γραφικά. Απ' αυτές η μεν πρώτη παραπαίει, η δε δεύτερη σταμάτησε να φτιάχνει περιπέτειες και μεταπήδησε σε άλλα είδη παιχνιδιού. Ετσι, έχουν αφήσει ουσιαστικά μόνη της τη Magnetic Scrolls να κυριαρχεί στο χώρο αυτό. Ολες οι πιο πάνω εταιρίες έχουν επεξεργαστεί δικά τους user-interfaces, η καθεμιά με το δικό της ξεχωριστό τρόπο. Χρησιμοποίησαν προγραμματιστές με υψηλές γνώσεις στη γλώσσα μηχανής και έχουν επιδοθεί σ' έναν αγώνα δρόμου για το ποια εταιρία θα παρουσιάσει το καλύτερο σύστημα χειρισμού, εξελίσσοντάς το διαρκώς. Το να φτιάξει κάποιος μόνος του adventures αντίστοιχης ποιότητας είναι εξαιρετικά δύσκολο έως αδύνατο. Οι πιο κάτω εταιρίες χρησιμοποιούν σχεδιαστές, ζωγράφους, μουσικούς, προγραμματιστές, σαν μια ομάδα, επιτυγχάνοντας ένα αποτέλεσμα υψηλής ποιότητας, το οποίο όμως είναι καρπός μιας πολύ μεγάλης συλλογικής προσπάθειας που συνήθως κρατάει έναν ολόκληρο χρόνο. Δεν είναι τυχαίο ότι τόσο χρόνο θέλει, τουλάχιστον, η Sierra για να κυκλοφορήσει μια περιπέτειά της, π.χ. το HERO'S QUEST II. Σημειώστε ότι για το LOOM της Lucasfilm χρειάστηκαν δύο ολόκληρα χρόνια, ενώ τόσο περίπου απαίτησε και το WONDERLAND της Magnetic Scrolls. Τι μπορεί

λοιπόν να κάνει ένας απλός χρήστης που θέλει να φτιάξει το δικό του adventure;

Κατά την προσωπική μου άποψη, η καλύτερη δυνατότητα που έχει ένας απλός χρήστης είναι να χρησιμοποιήσει ένα από τα adventure creators που κυκλοφορούν στην αγορά. Ας τα δούμε όμως ένα ένα. Αρχικά, στο χώρο των 8μπιτων υπολογιστών υπάρχουν τα PAW και GAC. Το πρώτο είναι της Gilsoft και αποτελεί την εξέλιξη του παλιού Quill. Κυκλοφορεί για τον Spectrum και τον Amstrad και είναι, σύμφωνα με τη γνώμη των ειδικών, το καλύτερο utility της αγοράς. Σημειώστε ότι η εταιρία ήδη επεξεργάζεται εκδόσεις για τον Atari ST και τους IBM συμβατούς. Οταν αυτό συμβεί, να είστε σίγουροι ότι θα σημειωθεί μια πραγματική έξαρση στο χώρο της παραγωγής, γιατί όντως το πρόγραμμα είναι πάρα πολύ καλό. Το δεύτερο είναι της Incentive και κυκλοφορεί για όλους τους 8μπιτους υπολογιστές. Είναι αρκετά καλό, αλλά είναι λιγότερο φιλικό ως προς το χρήστη απ' ό,τι το PAW. Στους μεγαλύτερους υπολογιστές υπάρχει κατ' αρχάς το STAC της Incentive, που κυκλοφορεί μόνο στον Atari ST. Είναι η αντίστοιχη έκδοση του GAC στους 16μπιτους και όταν κυκλοφόρησε, δημιούργησε πραγματική αναταραχή με τις πολύ μεγάλες δυνατότητές του. Είναι σίγουρα το καλύτερο utility αυτήν τη στιγμή στους 16μπιτους υπολογιστές. Αργότερα βγήκε το TALESPIN της Microdeal, που κυκλοφόρησε στους Atari ST και Amiga 1000. Το βασικότερο μειονέκτημά του έγκειται στο ότι είναι πολύ περίπλοκο και απαιτείται μεγάλη περίοδος προσαρμογής από το χρήστη. Προσφέρει όμως πλούσιες δυνατότητες στο χρήστη και με αυτό φτιάχτηκε το THE GRAIL, που έχει πάρει θετικά σχόλια από τους ειδικούς. Η GRL κυκλοφόρησε για τους IBM συμβατούς το Adventure Creator System, το οποίο ελέγχεται πλήρως από μενού, επιτρέπει τη χρησιμοποίηση οποιασδήποτε γλώσσας προγραμματισμού και, τέλος, διαθέτει έναν editor υψηλής ανάλυσης γραφικών. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα utilities, όπως τα AMOS, STOS κ.λπ., όχι όμως τόσο γνωστά όσο τα προαναφερθέντα. Μην ανησυχείτε λοιπόν. Υπάρχουν ήδη έτοιμα adventure creators για όλους τους τύπους των υπολογιστών, ώστε η πραγματοποίηση του ονείρου σας να γίνει πιο προσιτή. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά τα στάδια που χρειάζονται για να φτιαχτεί ένα adventure. Το υλικό που ακολουθεί έχει παρθεί από 34 τεύχη διαφόρων περιοδικών, στα οποία γράφουν προγραμματιστές adventures, με επικεφαλής τα Adventure Contact και Adventure Workshop.



ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΑΔΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΕΝΟΣ ADVENTURE

Α. ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ: Το πιο δύσκολο σημείο στην κατασκευή μιας περιπέτειας, για πολλούς και διάφορους λόγους, όπως επισημαίνει το σύνολο των αντίστοιχων ειδικών. Για να φτιαχτεί ένα ολοκληρωμένο σενάριο, συνήθως απαιτούνται έξι μήνες σκληρής δουλειάς. Ενα καλό σενάριο διακρίνεται από δύο κυρίως παράγοντες: την πληρότητά του, άρα και το πόσο πειστικό είναι σ' αυτά που θέλει να δώσει και την πρωτοτυπία του. Ας ξεκινήσουμε από το τελευταίο, γιατί είναι πολύ σημαντικό.

Οταν στην αγορά κυκλοφορούν ήδη εκατοντάδες adventures, είναι πολύ δύσκολο σ' ένα καινούριο προϊόν να ξεχωρίσει. Αυτό που κύρια θα το διακρίνει από τα άλλα είναι η σεναριακή του πρωτοτυπία. Τα Scapeghost, Loom και Monkey Island ξεχώρισαν γι' αυτόν ακριβώς το λόγο και απέσπασαν αμέσως τα πολύ ευνοϊκά σχόλια των κριτικών. Ειδικά το πρώτο θεωρείται, μέχρι σήμερα, το πιο πρωτότυπο σενάριο που έχει εμφανιστεί ποτέ. Είστε το φάντασμα ενός αστυνομικού που πρέπει να σώσει τη συνεργάτιδά του, να παγιδέψει τους κακοποιούς που τον σκότωσαν και να αποκαταστήσει το όνομά του. Σενάριο με κεντρικό χαρακτήρα ένα φάντασμα δεν είχε εμφανιστεί ως τώρα. Χρειάζονται λοιπόν ανάλογες ιδέες, αν θέλετε να κερδίσετε πρώτα τους ειδικούς και μετά το κοινό. Μετά, ή και παράλληλα αν θέλετε, έρχεται η πληρότητα του σεναριακού σας υλικού. Πρέπει να είναι πολύ καλά δουλεμένο, προσεγμένο σε όλες του τις λεπτομέρειες, ώστε να πείθει. Εδώ, από τα καλύτερα δείγματα θεωρούνται η σειρά των Larry και του Hero's Quest. Στα μεν πρώτα επεξεργάστηκαν έναν καθημερινό χαρακτήρα, λίγο γκαφατζή, που μονίμως ψάχνει τη γυναίκα των ονείρων του. Η σειρά εντυπωσιάζει για το χιούμορ της, αλλά και επειδή τα πάντα λειτουργούν έτσι ώστε να πείθουν ως προς τον κεντρικό χαρακτήρα, τις φαντασιώσεις και τις κινήσεις του. Τα δεύτερα εντυπωσιάζουν με τη σεναριακή τους πληρότητα. Τίποτα μα τίποτα δεν είναι αφημένο στην τύχη. Τα πάντα στηρίζονται στην ικανότητά σας να συλλέγετε πληροφορίες και να τις αξιοποιείτε σωστά. Δικαίως, νομίζω, θεωρούνται από τα πιο λογικά adventures που έχουν φτιαχτεί ποτέ.

Ειδικά το δεύτερο της σειράς, το H.Q. II, είναι εκπληκτικό ως προς τη σεναριακή του πληρότητα. Πρέπει λοιπόν το σενάριό σας να προσεχτεί πολύ. Τα πάντα πρέπει να συνδέονται λογικά, αλλά και να εξηγούνται ταυτόχρονα.

Β. Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Αφού δουλέψετε το σενάριο καλά, είστε έτοιμοι να περάσετε στην ανάλυσή του. Πρέπει λοιπόν να φτιάξετε σιγά σιγά ένα χάρτη της περιπέτειας, πάνω στον οποίο θα εξελιχτεί όλη η δράση. Οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής συνήθως φτιάχνουν περιπέτειες με 70-100 τοποθεσίες. Από τους περισσότερους ειδικούς θεωρούνται ικανοποιητικές. Μόνο η Level 9 ξεχώρισε εδώ, έχοντας σε κάθε περιπέτειά της 170-200 τοποθεσίες. Ξεκινώντας, στα αντίστοιχα τετράγωνα βάζετε μόνο την ονομασία της τοποθεσίας π.χ. κουζίνα, χωλ, τάδε δρόμος κ.λπ. και μετά τοποθετείτε τις αντίστοιχες εξόδους (βλ. φωτογραφία).

Θέλει πολλή προσοχή στο σχεδιασμό, γιατί αυτό αποτελεί και τη βάση του, όπου στη συνέ-

χεια θα τοποθετηθούν οι γρίφοι της περιπέτειας. Εδώ πρέπει να σχεδιάσετε ποιες διαδρομές θα είναι ελεύθερες, ποιες θα είναι κρυφές και ποιες θα μπορέσετε να περάσετε, αφού λύσετε τους αντίστοιχους γρίφους. Εδώ ταυτόχρονα θα πρέπει να υπολογίσετε αν θα βάλετε και τα αντίστοιχα mazes (λαβύρινθοι), που πάρα πολλές περιπέτειες διαθέτουν. Ο λαβύρινθος είναι καλό να έχει κάποια πρωτοτυπία. Οι λαβύρινθοι συνήθως έχουν την ίδια περιγραφή, ώστε να μην ξέρεις που βρίσκεσαι κάθε φορά ή περιέχουν ορισμένες συνθήκες που κάνουν πολύ δύσκολη τη χαρτογράφησή τους. Ετσι, π.χ. αν ρίξεις ένα αντικείμενο κάπου, ώστε να κάνεις τη συγκεκριμένη τοποθεσία να ξεχωρίζει από τις άλλες, έρχεται ένας κλέφτης και στο αρπάζει. Το να βγεις απ' αυτούς εξαρτάται από το αν μπορέσεις να βρεις τη λογική με την οποία φτιάχτηκαν. Εδώ οι περισσότεροι προγραμματιστές βάζουν ορισμένους πολύ έξυπνους γρίφους. Το χάρτη του παιχνιδιού ίσως χρειαστεί να τον αλλάξετε πολλές φορές σε ορισμένα σημεία του, καθώς θα σας έρχονται συνέχεια νέες ιδέες για το πού θα βάλετε τους γρίφους σας, αλλά και για την αλληλεξάρτηση ορισμένων απ' αυτούς.

Γ. ΓΡΙΦΟΙ - ΔΡΑΣΗ: Αφού λοιπόν επεξεργαστείτε το σενάριο και το χάρτη της περιπέτειάς σας, ακολουθεί ένα πολύ δύσκολο μέρος, το οποίο όμως έχει άμεση σχέση με τα προηγούμενα: το τι γρίφους θα βάλετε, πού θα τους βάλετε και πόσοι θα είναι αυτοί. Από αυτά εξαρτάται η λεγόμενη δράση της περιπέτειας. Οι γρίφοι σας πρέπει να είναι έξυπνοι, κατά το δυνατόν πρωτότυποι και σχετικά περίπλοκοι. Το να ανοίξεις μια βασική πόρτα, το να βρεις ένα κλειδί πίσω από ένα θάμνο δεν λέει και πολλά. Αν όμως, για να βρεις το κλειδί αυτό, χρειαστεί να λύσεις πρώτα τέσσερις - πέντε άλλους γρίφους, αυτό μετράει. Εδώ έρχεται η αλληλεξάρτηση των διαφόρων γρίφων. Οσο μεγαλύτερη είναι αυτή, τόσο το καλύτερο. Συνηθέστερο πάντως είναι, για να λύσεις ένα γρίφο, να χρειαστεί να λύσεις και άλλους πιο μπροστά. Οσο πιο μεγάλη όμως είναι η αλληλεξάρτηση των γρίφων αυτών, τόσο πιο πολύ σε γοητεύει ένα adventure. Εδώ η Infocom και η Level 9 αποτελούν τις κορυφαίες εταιρίες. Είχαν πραγματικά δύσκολους γρίφους, γιατί ήταν σε μεγάλο βαθμό συνδεδεμένοι με σειρά άλλων. Από εδώ ξεχωρίζει συνήθως και ένα adventure για το βαθμό δυσκολίας του. Επιδιώξτε, επίσης, σε ορισμένες τοποθεσίες να μην υπάρχει μόνο ένας γρίφος, αλλά περισσότεροι. Ετσι η δράση αυξάνεται και σίγουρα ο χρήστης κερδίζει πιο πολύ από την περιπέτειά σας. Πρέπει όμως να προσέξετε οι γρίφοι σας να διακρίνονται για τη λογική τους σχέση με το σενάριό σας. Δεν είναι σωστό σε μια αστυνομική ιστορία του 20ού αιώνα να βάζεις γρίφους ή αντικείμενα που ανταποκρίνονται καλύτερα σε άλλες εποχές. Σ' αυτό το σημείο υστερούν πάρα πολλά adventures και διάφορες έρευνες ανάμεσα σε παίκτες το έχουν αναδείξει σαν το πιο αντιπαθητικό στοιχείο στην πλοκή μιας περιπέτειας. Επιδιώξτε να σκεφτείτε πρωτότυπους γρίφους. Αυτό είναι δύσκολο, γιατί απαιτεί και πολλά adventures να έχετε παίξει, αλλά και να έχετε αρκετή φαντασία. Με αρκετή προσπάθεια όμως, πολλά μπορούν να γίνουν. Για τις ιδέες σας, όσον αφορά τους γρίφους που θα βάλετε, ρωτήστε και άλλους φίλους σας. Πάντοτε μια δεύτερη ή και τρίτη γνώμη είναι χρήσιμη.

Δ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ: Αφού τελειώσατε, προς το παρόν τουλάχιστον, με όλα τα παραπάνω, έρχεται η σειρά των αναλυτικών περιγραφών των διαφόρων χώρων, αντικειμένων κ.λπ., αλλά και των απαντήσεων που θα δίνει το πρόγραμμα στις διάφορες κινήσεις σας. Πέρασε πια η εποχή που η περιγραφή μιας τοποθεσίας ήταν: Είστε στην κουζίνα. Εξοδοι νότια, αριστερά. Τώρα πια δίνεται μεγάλο βάρος στην αναλυτική περιγραφή των διαφόρων δεδομένων της περιπέτειας. Στα text και graphic-text adventures αυτό παίζει καθοριστικό ρόλο, γιατί εδώ θα ξεκινήσει η λεγόμενη ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Συνήθως, μπαίνουν τουλάχιστον οκτώ σειρές κειμένου για να περιγραφεί ένα υπνοδωμάτιο. Αλλά και στα animated adventures, όπου η περιγραφή των χώρων έχει αντικατασταθεί από τα γραφικά, το στοιχείο αυτό μετράει πολύ. Οσοι έχετε παίξει τα Larry III, Hero's Quest II, Loom και Futures Wars θα έχετε δει ολόκληρα κατεβατά κειμένων που έχουν βάλει οι προγραμματιστές στους διαλόγους και στις διάφορες απαντήσεις του προγράμματος. Είναι απαραίτητο στοιχείο της περιπέτειας. Προσθέτει στην ατμόσφαιρα, στη γοητεία του adventure. Θα χρειαστεί λοιπόν πολλή δουλειά, ώσπου να γράψετε όλα αυτά τα κείμενα. Βλέπετε κάπου ένα θάμνο. Εξετάζοντάς τον, παίρνετε μια πλούσια περιγραφή του. Προσπαθώντας να πάρετε κάτι που είδατε σ' αυτόν, ξαφνικά κάτι άλλο συμβαίνει. Ολα αυτά θα χρειαστούν αναλυτικά κείμενα. Ακόμη και στα αντικείμενα πρέπει να υπάρχει η κατά το δυνατόν καλύτερη περιγραφή. Δεν αρκεί το πρόγραμμα να δίνει την απάντηση: "είναι ένα κοφτερό μαχαίρι". Καλό είναι να υπάρχει πιο πλούσια περιγραφή π.χ. "είναι ένα θαυμάσιο μαχαίρι από αυτά που χρησιμοποιούσαν το 19ο αιώνα για να ανοίγουν την αλληλογραφία τους στην περιοχή τάδε. Η λαβή του είναι φτιαγμένη από το τάδε υλικό, στολισμένη με τα τάδε πετράδια, ενώ η λεπίδα του έχει πάνω της χαραγμένα τα... κ.λπ. κ.λπ.". Εδώ αν δεν τα καταφέρνετε τόσο καλά εσείς, ζητήστε τη βοήθεια ενός φίλου σας με μεγαλύτερη δυνατότητα στο γράψιμο.

Ε. ΤΕΧΤ - ΓΡΑΦΙΚΑ: Σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να ξεκαθαρίσετε τι είδους θα είναι η περιπέτειά σας. Θα είναι μόνο κείμενο, θα έχει και γραφικά, σε όλες ή ορισμένες τοποθεσίες ή θα είναι ένα animated adventure. Για τα δύο πρώτα υπάρχουν ήδη έτοιμα προγράμματα (utilities) που σας επιτρέπουν να φτιάξετε ό,τι adventure θέλετε και τα οποία αναφέραμε πιο μπροστά. Για τα γραφικά χρησιμοποιούνται διάφορες τεχνικές. Είτε χρησιμοποιείτε τις δυνατότητες του utility, που ήδη δουλεύετε, για να τα ζωγραφίσετε, είτε μ' ένα πακέτο ζωγραφικής μπορείτε να σχεδιάσετε ξεχωριστά τις εικόνες που θέλετε και μετά να τις προσθέσετε στο adventure σας, καλώντας τις με εντολές σε συγκεκριμένες τοποθεσίες. Αυτήν τη μέθοδο ακολουθούσε, τουλάχιστον μέχρι τώρα, και η Magnetic Scrolls. Τελευταία, οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής, με τα τεράστια μέσα που διαθέτουν, βάζουν ειδικούς σκιτσογράφους να τους ζωγραφίσουν όλες τις τοποθεσίες που θέλουν μία μία, μετά ειδικοί αρτίστες τα ζωγραφίζουν και στο τέλος προσθέτουν και το animation στην οθόνη. Σημειώστε εδώ ότι όλες πια οι εταιρίες παραγωγής, αν θέλετε να τους στείλετε την περιπέτειά σας για να την κυκλοφορήσουν, απαιτούν να έχουν γραφικά, και μάλιστα καλής ποιότητας. Μόνο στην Αγγλία που είναι το βασίλειο των λεγόμενων ανεξάρτητων εταιριών, των mail-order όπως λέγονται, μπορείς να διακινήσεις text-adventures.

ΣΤ. PLAYTESTERS: Ενα από τα πιο κρίσιμα στάδια στην κατασκευή του adventure είναι η δοκιμή του, από ειδικευμένους σ' αυτόν τον τομέα παίκτες. Ολες οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής δίνουν το adventure που ετοιμάζουν σε διάφορους χρήστες, όπου η μόνη τους δουλειά είναι να βρουν τα τυχόν λάθη τους. Στην ιστορία των adventures κατέχουν ξεχωριστή θέση τα διάφορα bugs που εμφανίζονται στις περιπέτειες. Τα περιοδικά του είδους έχουν ειδικές στήλες γεμάτες μ' αυτά. Και σ' αυτόν τον τομέα οι κριτικοί δίνουν πολύ μεγάλη σημασία. Δεν μπορεί να δίνεις τρεις, τέσσερις ή και δέκα χιλιάδες δρχ. για να

αγοράσεις ένα πρόγραμμα και όταν τυπώνεις examine table, να σου απαντά "Το τριαντάφυλλο είναι κόκκινο!!". Μη γελάτε, γιατί ακόμη και η Sierra στην πίεσή της να κυκλοφορήσει γρήγορα τις περιπέτειες, τελευταία δεν προσέχει αυτόν τον τομέα, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται τεράστια προβλήματα. Στο H.Q. I σαν μάγος στον Ερασμο, για να παίξεις το παιχνίδι, του τυπώνεις PLAY GAME. Σαν κλέφτης τώρα, στο guild of thieves για να παίξεις τα μαχαίρια, πρέπει να τυπώσεις μόνο το PLAY KNIVES. Αν εδώ τυπώσεις PLAY GAME, τότε το πρόγραμμα καταλαβαίνει την προηγούμενη εντολή, μπερδεύεται γιατί είσαι σε άλλο χώρο και σε βγάζει στο MS-DOS. Τραγική απροσεξία. Αν αφιέρωναν περισσότερο χρόνο στους play testers και αν χρησιμοποιούσαν και καλύτερους, δεν θα είχαν τέτοια προβλήματα. Τέτοια λάθη δυστυχώς υπάρχουν και στα Codename: Iceman, Colonel's Bequest και σε άλλα πολλά. Δώστε το λοιπόν σε κάποιο φίλο σας, στην Αγγλία υπάρχουν ειδικοί playtesters με αγγελίες στα περιοδικά, και πείστε τον να δοκιμάσει ό,τι πιο τρελές εντολές μπορεί. Να ψάξει τα πάντα. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να βρείτε τα διάφορα λάθη σας και να τα διορθώσετε.

Ζ. ΟΔΗΓΙΕΣ, ΠΑΚΕΤΑΡΙΣΜΑ: Τα 3-4 τελευταία χρόνια το marketing το έχει αναδείξει σε καθοριστικό παράγοντα στην εμπορική επιτυχία ενός προγράμματος. Και δεν έχουν άδικο. Ο χρήστης όταν πληρώνει, θέλει να νιώθει ότι τα λεφτά του δεν πάνε χαμένα. Η πρώτη του επαφή με το παιχνίδι είναι το πακέτο. Οσο πιο καλό είναι, τόσο περισσότερο θα τον τραβήξει. Οσο πιο αναλυτικές οδηγίες έχει, τόσο το καλύτερο. Ποιος δεν θα έχει απογοητευτεί βρίσκοντας για ένα περίπλοκο πρόγραμμα δύο σελίδες οδηγιών, που δεν λένε και τίποτα ουσιαστικό; Προσωπικά, τα καλύτερα πακέτα που έχω δει είναι αυτά της σειράς των Hero's Quest. Τρομερά σε όλα τους. Οσοι μπορέσετε να δείτε το manual του RED BARRON (flight-simulator) που είναι 200 σελίδες(!!!) και περιέχει έγχρωμες φωτογραφίες όλων των τύπων αεροπλάνων του πρώτου παγκοσμίου πολέμου, τις τακτικές τους και ό,τι άλλο θέλετε, θα καταλάβετε για τι πράγμα μιλάω.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Θα χρειάζονταν πολλά άρθρα για να αναλυθούν ειδικότερα ορισμένα καυτά σημεία που αφορούν τον προγραμματισμό της περιπέτειάς σας. Συνθήκες, εντολές, ανεξάρτητοι χαρακτήρες, ειδικές ρυθμίσεις. Φυσικά, δεν ήταν δυνατό όλα αυτά να χωρέσουν σ' ένα άρθρο. Ακόμη και τα θέματα που θίγονται αναγκαστικά είναι αρκετά περιληπτικά. Θέλω να πιστεύω όμως ότι μια πρώτη αλλά και βασική ταυτόχρονα ιδέα για το πώς φτιάχνεται ένα adventure και το τι γίνεται ευρύτερα στην αγορά, πρέπει να την πήρατε. Θα αισθανθώ πραγματικά ευτυχισμένος, αν το άρθρο αυτό αποτελέσει ερέθισμα ή και σας βοηθήσει για να φτιάξετε το πρώτο σας adventure. Μην ξεχνάτε ότι τα adventures απευθύνονται σ' ένα πολύ ειδικό κοινό. Χαρακτηριστικά σας αναφέρω τις ηλικίες των μελών ενός adventurers' club στην Αγγλία (περίπου 3.500 μέλη). Κάτω από 20: 7,4%. 20-30 ετών: 20,9%, 30-40 ετών: 28,4%, 40-50 ετών: 25%, 50-60 ετών: 10,2%, 70-80 ετών: 2,7% και πάνω από 80 το 0,7%!!! Καλή σας επιτυχία λοιπόν.

AMIGA DIGITIZING

Η απαράμιλλη τέχνη της ψηφιοποίησης σταθερών εικόνων

Το video digitizing είναι μια διαδικασία που απαιτεί πολλή και συχνά ανιαρή εξάσκηση. Το να συλλάβετε μια φιγούρα από το video output είναι συνήθως μόνο το πρώτο βήμα στο μακρύ και επίπονο δρόμο της δημιουργίας. Αλλά από τη στιγμή που θα φέρετε την εικόνα σας σε μια μορφή σχετική με τις δυνατότητες του υπολογιστή σας, ο χώρος των καλλιτεχνικών ψηφιακών απεικονίσεων ανοίγεται μπροστά σας χωρίς όρια.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Ξενοφών Αδαμαντίδης

Ο digitizer, η συσκευή η οποία μπορεί να μετασχηματίσει εικόνες σε format που μπορεί να αποθηκεύσει στη μνήμη και να αναπαραγάγει στην οθόνη του ο υπολογιστής, έχει κάνει την εμφάνισή του εδώ και πολλά χρόνια. Ειδικά για την Amiga έχουν κατασκευαστεί πολλοί digitizers λόγω των γραφικών δυνατοτήτων της στην υψηλή ανάλυση και στη λεπτομερή αναπαράσταση των χρωμάτων.

Σταδιακά, με την πρόοδο της τεχνολογίας εμφανίστηκαν όλο και πιο εξελιγμένοι digitizers (στην ελληνική γλώσσα μπορούν να αποδοθούν ως ψηφιακοί μετατροπείς), ώσπου να συναντάμε σήμερα μοντέλα που μπορούν να αναπαραγάγουν εικόνες σε πλήρη ανάλυση, πλήρεις χρωμάτων,σε πραγματικό χρόνο. Κάτι τέτοιο προϋποθέτει βέβαια ένα σημαντικό χρηματικό κόστος αλλά, αν έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ έγχρωμα φίλτρα, θα έχετε διαπιστώσει ότι αυτή η πιο "κομψή" μέθοδος αξίζει τα επιπλέον χρήματα.



Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ DIGITIZING

Η ψηφιοποίηση ενός video σήματος είναι μια πολυσύνθετη υπόθεση. Το video σήμα αποτελείται από μια σειρά από συνεχόμενα frames όπως συμβαίνει και με ένα super8 cine φιλμ· όταν γυρίσετε αργά μια βιντεοκασέτα, μπορείτε να δείτε τη σειρά από τα frames. Αν μάλιστα τη γυρίσετε πραγματικά αργά (και τυχαίνει να διαθέτετε ένα καλό VCR τεσσάρων κεφαλών), θα παρατηρήσετε ότι αυτά που φαίνονται είναι μικροσκοπικά πλαίσια που αποτελούνται από δύο πεδία. Τα video frames είναι δομημένα σε δύο πεδία, έτσι συνυφασμένα ώστε να επιτυγχάνουν υψηλότερη ανάλυση. Στην πραγματικότητα κάθε επόμενο πεδίο είναι και λίγο ψηλότερα, κάτι που δεν φαίνεται εύκολα με το μάτι. Η γρήγορη εναλλαγή των πεδίων δημιουργεί ένα frame. Το κάθε πεδίο περιλαμβάνει ένα μεγάλο block από αναλογικές πληροφορίες που μεταφέρουν τη φωτεινότητα καθώς αυτή ποικίλλει πάνω σε κάθε ολόκληρη οριζόντια γραμμή της οθόνης. Αυτές οι πληροφορίες πρέπει να απομονωθούν και να μετατραπούν σε πληροφορίες ψηφιακής μορφής που καταλαβαίνουν οι υπολογιστές. Η ακρίβεια της μετατροπής εξαρτάται από τον αριθμό των επιπέδων φωτεινότητας και τον αριθμό των pixels που απασχολούνται. Όσο περισσότερη ακρίβεια απαιτείται, τόσο πιο σύνθετο και ακριβό hardware χρειάζεται για να ψηφιοποιήσει μια εικόνα.

Ένας digitizer συνδυάζει πολλά frames για να συγκεντρώσει όσο το δυνατό περισσότερες αναλογικές πληροφορίες αναλύοντας την εικόνα του video output σε πάρα πολύ μικρά τμήματα. Το αντικείμενο που θα ψηφιοποιηθεί πρέπει να είναι εντελώς ακίνητο, για να αποφευχθεί το ανεπιθύμητο σκίασμα γύρω από τις φιγούρες. Το pause

button στα περισσότερα video προσφέρει τη δυνατότητα να παγώσουμε την οθόνη, αλλά καλύτερα αποτελέσματα και μια τελείως ακίνητη εικόνα επιτυγχάνονται χρησιμοποιώντας μάλλον ακριβές video κάμερες. Οι τελευταίοι digitizers δουλεύοντας γρήγορα απομονώνουν ένα video frame με τη φιγούρα που θέλετε να ψηφιοποιήσετε αποφεύγοντας έτσι το σκίασμα που μπορεί να προκαλέσει και η παραμικρή κίνηση της φιγούρας. Ομως, όταν ο digitizer ξεχωρίζει ένα frame, στην πραγματικότητα συλλαμβάνει δύο πεδία. Στην περίπτωση αυτή και η πιο ανεπαίσθητη διαφορά των πεδίων καθιστά το σκίασμα αναπόφευκτο. Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσουμε τρεις από τους πιο τελευταίους digitizers που κυκλοφόρησαν για Amiga με κύριο χαρακτηριστικό τις home προδιαγραφές. Πρόκειται για φιλικούς digitizers που με μικρό κόστος αγοράς προσφέρουν ικανοποιητικά αποτελέσματα. Ο χρόνος επεξεργασίας των αναλογικών πληροφοριών αποτελεί το κοινό τους χαρακτηριστικό που τους διαφοροποιεί από τα κατεξοχήν επαγγελματικά μοντέλα. Η ψηφιοποίηση του κάθε frame δεν γίνεται σε πραγματικό χρόνο, αλλά παίρνει από λίγα δευτερόλεπτα ως και κάτι παραπάνω από λεπτό, ανάλογα με την ανάλυση της εικόνας που επιθυμούμε και φυσικά τις δυνατότητες του κάθε digitizer.



VIDEON: Απαλά χρώματα, υψηλή διακριτικότητα.

VIDEON

Πρόκειται για έναν έγχρωμο digitizer που δουλεύει σε πολλές αναλύσεις και modes συμπεριλαμβανομένων των HAM, interlace και overscan. Κατασκευάζεται με μαύρο μεταλλικό περίβλημα περίπου στο μέγεθος ενός βιβλίου. Στο μπροστινό του μέρος ξεχωρίζουν τρία περιστρεφόμενα κουμπιά, με τα οποία ρυθμίζουμε το contrast, τη φωτεινότητα και την ένταση των χρωμάτων. Ο Videon συνδέεται με την Amiga στη θύρα παράλληλης σύνδεσης, ενώ διαθέτει και την κατάλληλη υποδοχή για τη σύνδεση με το monitor, στο οποίο στέλνεται με τη βοήθεια ενός διακόπτη το video output ή την επεξεργασμένη από τον digitizer εικόνα. Ενα τρίτο καλώδιο συνδέει τη συσκευή με το τροφοδοτικό της που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο και που κρίνεται απαραίτητο γιατί, αν ο Videon συνδεόταν έτσι ώστε να αντλεί ρεύμα από την Amiga, θα επιβάρυνε σημαντικά το δικό της τροφοδοτικό. Κυκλοφορούν τρεις παραλλαγές του Videon που η καθεμιά διαθέτει τις κατάλληλες συνδέσεις για ένα από τα τρία Amiga μοντέλα (1000, 500, 2000). Πρέπει λοιπόν να επιλέξει κανείς τη σωστή version, γιατί αλλιώς θα χρειαστεί τη βοήθεια τεχνικού για να συνδέσει τον digitizer.

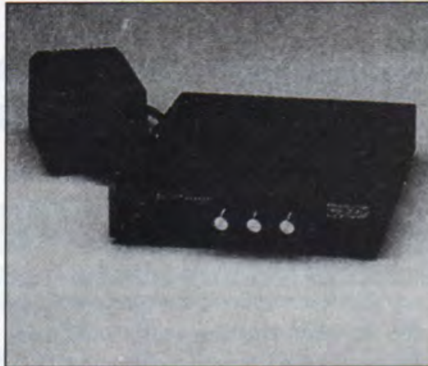


O Videon

Το hardware συνοδεύεται από software για την επικοινωνία με το χρήστη. Οι κατανοητές menu options επιλέγονται από ένα control panel στο κάτω μέρος της οθόνης. Οπως είπαμε, ο Videon υποστηρίζει πολλές αναλύσεις, ακόμα και HAM mode με τα 4.096 χρώματα, αλλά στην τελευταία το αποτέλεσμα δεν είναι το καλύτερο δυνατό· θα χρειαστείτε τις υπηρεσίες ενός καλού σχεδιαστικού πακέτου, για να διορθώσετε τα χρώματα της ψηφιοποιημένης εικόνας. Ο Videon αναδεικνύει τις πραγματικές του δυνατότητες στα 64 χρώματα, ενώ χρειάζεται μέχρι και 75 δευτερόλεπτα για να ολοκληρώσει τους υπολογισμούς του. Η ποιότητα της ψηφιοποίησης είναι πολύ ικανοποιητική για την κατηγορία, οι digitized εικόνες που πήραμε μας εντυπωσίασαν, αν και παρατηρήσαμε ότι για μερικές εικόνες που παρουσιάζουν μια υπερβολικά παστέλ όψη θα ήταν χρήσιμο να μπορούσε κανείς να αυξήσει την οξύτητα των χρωμάτων. Περιλαμβάνει επίσης μια σειρά από δυνατότητες επέμβασης πάνω στις ψηφιοποιημένες εικόνες στις οποίες αξίζει να πειραματιστεί κανείς. Ξεχωρίζει το pixelization, η τμηματοποίηση δηλαδή της εικόνας και η μεγέθυνση των pixels που τη συνθέτουν με την παράλληλη επικράτηση σε όλη την έκταση του κάθε pixel, του χρώματος που κυριαρχούσε στην ομάδα των pixels που αντικαταστάθηκαν με το μεγεθυσμένο. Αλλη έξτρα δυνατότητα είναι η περιέλιξη των ψηφιοποιημένων εικόνων ή οποιασδήποτε άλλης εικόνας σε IFF format, γύρω από 3D σώματα, που εμφανίζεται όμως λιγότερο εντυπωσιακή από τις αντίστοιχες σχεδιαστικών πακέτων και είναι εξαιρετικά χρονοβόρες. Τέλος, χαρακτηριστική είναι η δυνατότητα του Videon να δημιουργεί διάφορα εφέ, όπως το zoom σε κάποιες λεπτομέρειες της εικόνας, η μεγέθυνσή τους καθώς και το "γέμισμα" της οθόνης με τη διαρκή επανάληψη του αντικειμένου του zoom.

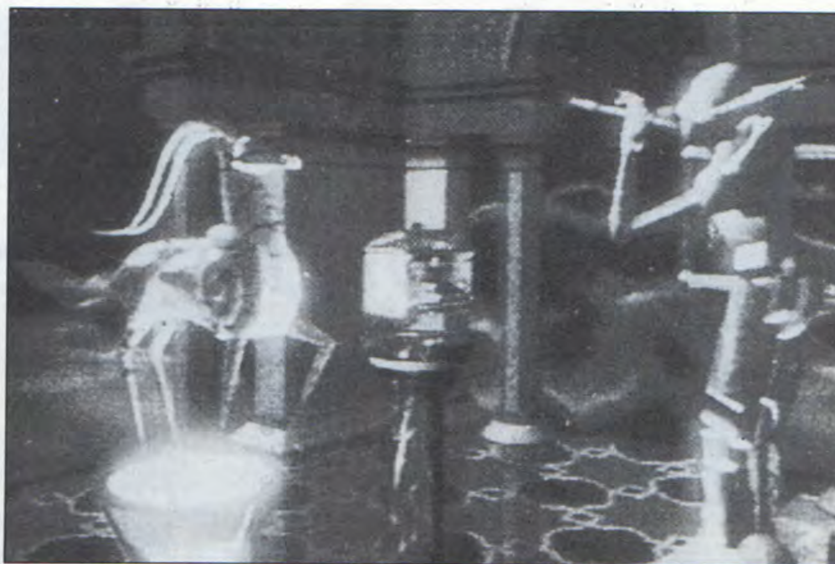
FRAMEGRABBER

Ο Framegrabber είναι ο νέος digitizer της



O Framegrabber 256

εταιρίας Progressive Peripherals & Software που ψηφιοποιεί RGB video σήματα και υποστηρίζει ένα νέο "MonoHAM" mode που επιτρέπει στην Amiga να αναπαραστήσει 256 αποχρώσεις του γκρι. Πρόκειται για έναν πιο δυνατό αλλά και ακριβό digitizer που μπορεί να μην συλλαμβάνει video output σε real time, αλλά παράγει ρεαλιστικές εικόνες με ζωηρά χρώματα σε τρία με εννέα δευτερόλεπτα, ανάλογα με την ανάλυση. Συνεργάζεται με όλα τα μοντέλα Amiga και με τα monitors Commodore 1080, 2002, 1084S και 1084SD. Η συσκευασία εκτός από τον digitizer περιλαμβάνει εξωτερικό τροφοδοτικό, καλώδιο για τη σύνδεση με το monitor, καλώδιο με multi-purpose σύνδεση, software και manual. Ο Framegrabber συνδέεται με την παράλληλη θύρα της Amiga και με το monitor με το RGB καλώδιο, ενώ στο μπροστινό μέρος υπάρχουν τέσσερις RCA υποδοχές, που χρησιμοποιούνται για composite video input από VCR, κάμερα ή videodisk.



Εικόνα ψηφιοποιημένη με τον Framegrabber 256.

Με τα function keys F1 έως F4 επιλέγεται όποια από τις τέσσερις προτιμάται συνδυάζοντας εικόνες και από τις τέσσερις πηγές. Ακριβώς δίπλα είναι τα περιστρεφόμενα κουμπιά για τις ρυθμίσεις της φωτεινότητας και της έντασης των video σημάτων. Το πακέτο συμπληρώνεται από software για το χειρισμό της διαδικασίας του digitizing από τον υπολογιστή με τις εντολές του Project Menu. Οι πιο σημαντικές λειτουργίες ελέγχονται από το πληκτρολόγιο. Πατώντας το πλήκτρο C συλλαμβάνουμε ένα video frame και μέσα σε ελάχιστο χρόνο ο υπολογιστής πραγματοποιεί τους απαραίτητους υπολογισμούς για να δημιουργήσει ποιοτικό αποτέλεσμα. Οι εικόνες μπορούν να αναπαραχθούν σε πολλές αναλύσεις συμπεριλαμβανομένων των interlace και overscan, υποστηρίζοντας από δύο μέχρι 256 χρώματα. Με το πλήκτρο TAB ενεργοποιείται το MonoHAM mode που μετατρέπει την όλη οθόνη σε ασπρόμαυρη με την υψηλότερη δυνατή ανάλυση και 256 αποχρώσεις του γκρι δίνοντας μια πολύ πιο ομαλή εναλλαγή από τις αποχρώσεις του μαύρου και του άσπρου που υποστηρίζουν οι περισσότεροι digitizers στο ασπρόχρωμο mode.

Μερικές από τις σπουδαιότερες δυνατότητες του Framegrabber 256 είναι οι εξής: μέσα από το Grab Menu μπορείτε να απομονώσετε κόκκινο, πράσινο, μπλε ή σύνθετο composite video σήμα και να πειραματιστείτε ανάλογα με την επιλογή AutoGrab, ενώ συλλαμβάνετε πολύ γρήγορα διαδοχικά frames για τη δημιουργία animation. Στον τομέα αυτό μια πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η Delta του Image Menu. Πρόκειται για έναν δυνατό επεξεργαστή που επιδεικνύει τις διαφορές εικόνων που έχετε συλλάβει, ώστε με κάποιο πρόγραμμα animation να μπορείτε να δημιουργήσετε κίνηση χωρίς να χρειάζεστε τεράστια μνήμη για να αποθηκεύσετε όλες τις σκηνές· αποθηκεύετε μόνο τις διαφορές τους. Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι με ένα mega μνήμης μπορείτε να αποθηκεύσετε μόλις 20 frames. Με οκτώ mega μπορείτε να σώσετε 278 οθόνες, οι οποίες θα κρατήσουν μόνο 12 δευτερόλεπτα, αν παιχθούν σε πραγματικό χρόνο. Μια από τις μεγαλύτερες αλήθειες σχετικά με τους υπολογιστές είναι ότι, όση μνήμη και αν διαθέτουν, δεν είναι αρκετή. Κάποια ακόμη χαρακτηριστικά είναι η εντολή Flat που επιτυγχάνει καλύτερο contrast ανάμεσα στις σκοτεινές και φωτεινές περιοχές της εικόνας αλλά χάνει μερικές από τις ενδιάμεσες αποχρώσεις, η εντολή Sharp που οξύνει την όψη των χρωμάτων και η εντολή Neg που μετατρέπει την εικόνα στο φωτογραφικό αρνητικό της. Ενα πρόβλημα που επισημάναμε είναι ότι, για να τρέξει κάποιος εικόνες που ψηφιοποίησε σε MonoHAM mode και να δει τις 256 αποχρώσεις του γκρι, πρέπει να έχει συνδεδεμένο το Framegrabber. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορούν να τρέξουν τις δημιουργίες σας οι φίλοι σας που δεν τον έχουν. Τέλος, απορίας άξιον είναι ότι στη συσκευασία δεν συμπεριλαμβάνεται το καλώδιο σύνδεσής του με τον υπολογιστή.

Παρά τις κάποιες κατασκευαστικές ατέλειες το γενικό συμπέρασμα είναι ότι έχουμε να κάνουμε με έναν digitizer που ψηφιοποιεί εικόνες με εξαιρετική ποιότητα και - το κυριότερο - επεξεργάζεται τις αναλογικές πληροφορίες σε σύντομο χρόνο.

VIDI

Πρόκειται για έναν από τους πιο προσιτούς οικονομικά digitizers που κυκλοφορούν. Υπάρχουν δύο μοντέλα, ένα έγχρωμο και ένα ασπρόμαυρο. Εξωτερικά έχουν την ίδια εμφάνιση, μαύρο περίβλημα, μικρό μέγεθος και δύο κουμπιά στο μπροστινό μέρος για το contrast και τη φωτεινότητα. Ο Vidi συνδέεται απευθείας στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή και, καθώς δεν υπάρχει ξεχωριστό τροφοδοτικό, παίρνει ρεύμα από το joystick port. Δίπλα στα κουμπιά του contrast και της φωτεινότητας βρίσκονται οι υποδοχές για τη σύνδεση με το video. Στο σημείο αυτό πρέπει να πούμε ότι, αν έχετε video που χρησιμοποιεί μόνο scart ή BNC συνδέσεις, θα συναντήσετε πρόβλημα, καθώς ο Vidi δεν συνεργάζεται μαζί τους.

Η απόδοση του Vidi στις digitized εικόνες είναι ανάλογη του hardware που διαθέτει και της τιμής στην οποία διατίθεται: χωρίς να εντυπωσιάζει, κάνει τη δουλειά του πολύ όμορφα. Αλλωστε, δεν σημαίνει ότι όποιος ψηφιοποιεί εικόνες πρέπει σώνει και καλά να εργάζεται με επαγγελματικές προδιαγραφές.

Το software που συνοδεύει τον Vidi λειτουργεί με τα γνωστά pull-down menus και είναι φιλικό στο χρήστη. Μεταξύ άλλων περιλαμβάνει δυνατότητες όπως: μεταβάλλει το μέγεθος και το σχήμα της εικόνας δίνοντάς της τη μορφή που θέλετε για να τη χρησιμοποιήσετε με κάποιο DTP πρόγραμμα, εμπλουτίζει τους τόνους μιας δίχρωμης εικόνας με βασικά χρώματα με σκιές από παράγωγα και συγγενή χρώματα και, τέλος, αναπαριστά όλα τα διαθέσιμα frames σε στιλ φωτομοντάζ, έτοιμα για σώσιμο στη δισκέτα μια φορά ή με κάποια συχνότητα επανάληψης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το επίμαχο θέμα είναι κατά πόσο σας είναι απαραίτητη μια τέτοια συσκευή, όταν οι περισσότεροι χρήστες έχουν στις προτεραιότητές τους άλλες αγορές περιφερειακών για τον υπολογιστή τους. Σίγουρα ένα δεύτερο drive ή ένας εκτυπωτής είναι πολύ πιο χρήσιμα περιφερειακά στο μέτρο που θα σας απαλλάξουν από πολλή κοπιαστική εργασία.

Επιπρόσθετα, η σύνδεση του digitizer στον υπολογιστή συνεπάγεται ορισμένα προβλήματα: αν έχετε εκτυπωτή που συνδέεται και αυτός στη θύρα για παράλληλη σύνδεση, θα πρέπει να εναλλάσσετε τα δύο περιφερειακά, ανάλογα με το ποιο θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια δεδομένη στιγμή. Επίσης, από τη στιγμή που θα συνδέσετε τον digitizer, θα διαπιστώσετε ότι κάθε φορά που θέλετε να χρησιμοποιήσετε την Amiga πρέπει πρώτα να ανάβετε τον digitizer! Αυτό συμβαίνει, γιατί μετά τη σύνδεση το RGB σήμα προς το monitor περνάει μέσα από το digitizer. Και όχι μόνο αυτό, αλλά συμβαίνει το RGB σήμα του monitor να αλλοιώνεται, καθώς διανύει το extra hardware. Η αλλοίωση είναι ασήμαντη, αλλά μπορεί να την παρατηρήσει κανείς δουλεύοντας με συγκεκριμένους τύπους χαρακτήρων στην υψηλή ανάλυση. Μπορείτε να ξεπεράσετε το πρόβλημα απλά παρακάμπτοντας τον digitizer, όταν δεν τον χρησιμοποιείτε για μεγάλα χρονικά διαστήματα και συνδέοντας απευθείας το monitor με το computer. Αν όμως αντιμετωπίζετε τον υπολογιστή σας όχι τόσο με πρακτικό πνεύμα, αλλά θα θέλατε μέσω των δυνατοτήτων του να αξιοποιήσετε τις καλλιτεχνικές σας ανησυχίες, να χαρείτε εντυπωσιακές ψηφιοποιημένες εικόνες ή τέλος πάντων να ικανοποιήσετε ενδόμυχες επιθυμίες ζωγραφίζοντας μουστάκια σε πρόσωπα της δημοσιότητας, τότε ένας καλός digitizer αποτελεί μία δελεαστική σκέψη.

Συνδυάζοντας τις ψηφιοποιημένες εικόνες με το αγαπημένο σας σχεδιαστικό πρόγραμμα γρήγορα θα χαρείτε τα πρώτα σας αριστουργήματα - συνθέσεις κλασικών σκηνών από διάσημες ταινίες και videoclips με τους προσωπικούς σας ήρωες και τις εικόνες και τα sprites που θα ζωγραφίσετε στην οθόνη της Amiga.



Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Η εικόνα ψηφιοποιημένη με το VIDI.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ
ΤΟ PIXEL ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ

Στείλτε μας τη γνώμη σας για τη νέα μορφή του καλύτερου ελληνικού περιοδικού για home micros και computer games. Απαντήστε και κερδίστε ένα καλύτερο PIXEL.

Φίλοι του PIXEL, γεια σας. Αυτό που βλέπετε στη διπλανή σελίδα είναι ένα ερωτηματολόγιο. Οπως θα παρατηρήσετε διαβάζοντάς το, είναι αρκετά διαφορετικό απ' όσα έχουμε βάλει μέχρι τώρα στο περιοδικό σας. Αυτό συμβαίνει γιατί, απ' ό, τι έχουμε διαπιστώσει, το αναγνωστικό κοινό του PIXEL έχει αλλάξει κατά κάποιο τρόπο, τόσο σε ηλικία όσο και σε συνήθειες.

Διαβάστε λοιπόν προσεκτικά τις ερωτήσεις και απαντήστε σε όλες. Αξίζει πραγματικά τον κόπο, για πολλούς λόγους.

Αρχικά θέλουμε να μάθουμε τη γνώμη σας για τις στήλες και τη μορφή του περιοδικού, έτσι ώστε να το βελτιώσουμε και να το προσαρμόσουμε στις απαιτήσεις σας. Να μάθουμε ποιον υπολογιστή έχετε και αν είστε ευχαριστημένοι απ' αυτόν.

Κάτι άλλο, αρκετά σημαντικό, που θέλουμε να ξέρουμε είναι και η γνώμη σας για το ελληνικό software στον τομέα των παιχνιδιών, καθώς και τι περιμένετε από μια Ελληνική Τράπεζα Πληροφοριών (Databank).

Υστερα θέλουμε να μάθουμε ποιοι ακριβώς είστε, τι συνηθίζετε να κάνετε όταν δεν ασχολείστε με υπολογιστές: Βγαίνετε έξω με φίλους; Πηγαίνετε σε disco ή σε pub; Σας αρέσει ο κινηματογράφος; Πώς μετακινείστε μέσα στην πόλη; Ασχολείστε ενεργά με τον αθλητισμό και τη μουσική ή είστε απλώς θεατής;

Κάτι άλλο που θέλουμε να μάθουμε είναι και τα προϊόντα που σας αρέσει να αγοράζετε. Το αποτέλεσμα θα είναι να μπορέσουμε να κάνουμε κάποιους διαγωνισμούς με δώρα έξω από το χώρο των υπολογιστών, κάτι που γίνεται πολύ συχνά στο εξωτερικό. Για να γίνει όμως κάτι τέτοιο, θα πρέπει να ξέρουμε τι θέλετε να κερδίσετε.

Συμπληρώστε λοιπόν το ερωτηματολόγιο,
κόψτε το και στείλτε το στην εξής διεύθυνση:
Προς περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

HINTS 'N' TIPS

CAPTIVE 2ο μέρος ΤΟ ΜΗΧΑΝΟΣΤΑΣΙΟ ΤΩΝ DROIDS

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει μια σειρά από "γενικές οδηγίες" για να μπορέσετε να ερμηνεύσετε καλύτερα μερικά από τα αδιόρατα μυστικά του Captive. Σήμερα θα πάμε ένα βήμα πιο μπροστά και θα αρχίσουμε τα πιο "σοβαρά" tips. Εχουμε τον πλήρη κατάλογο των optics και των devscapes, και μερικά ακόμη μυστικά (χώρου επιτρέποντος). Ξεκινάμε:

Ολοι θα έχετε από την αρχή παρατηρήσει τα δυο "ports" που βρίσκονται στο κεφάλι των droids. Το πρώτο το χρησιμοποιείτε αμέσως για να τοποθετήσετε τις ROMs. Το άλλο όμως τι είναι; Δεν το χρησιμοποιείτε αμέσως, αλλά αφού συναντήσετε τον πρώτο σας έμπορο. Τότε διαπιστώνετε ότι πρόκειται για την υποδοχή των optics και των devscapes, χρήσιμων συσκευών που προσφέρουν πολύτιμη βοήθεια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η πλήρης σειρά περιλαμβάνει 8 optics και 8 devscapes, αριθμημένων με τα ονόματα basic (1ο), II, III, IV, V, VI, VII, super (8ο). Δεν χρειάζεται να τα έχετε όλα, παρά μόνο όσα θα σας φανούν απαραίτητα. Εδώ έχουμε ένα σημαντικό hint: μερικές συσκευές δεν πωλούνται καθόλου σε μερικούς πλανήτες. Εάν προσπαθήσετε λοιπόν να επισκευάσετε κάποια συσκευή (μερικές χρειάζονται επιδιόρθωση μετά από αρκετή χρήση) από αυτές που δεν πωλούνται, τότε το κόστος της επισκευής είναι μεγαλύτερο από το κόστος αγοράς. Καλά θα κάνετε λοιπόν, εάν δεν επείγεστε υπερβολικά, να περιμένετε να βρείτε τον κατάλληλο πλανήτη για τις επισκευές, γιατί αλλιώς θα πληρώσετε χρυσό το συνεργείο. Και ξεκινάμε αμέσως με την περιγραφή:

OPTICS
BASIC: AG–SCAN

Απλό optic, χωρίς σημαντική λειτουργία, σας δίνει όμως άμεση πληροφορία για το ποσό της ζημιάς (hit points) που κατορθώνετε στον αντίπαλό σας. Δευτερευόντως σας βοηθά να εκτιμήσετε ποιο όπλο έχει τη μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα. Φτηνό και όχι ιδιαίτερα χρήσιμο.
Βαθμός χρησιμότητας: 7/10

II: ROUTE FINDER

Το δεύτερο πιο σημαντικό optic. Αγοράστε το μόλις έχετε την ευκαιρία, γιατί μετά θα είναι αργά. Μόλις το εμφανίσετε σε μια οθόνη, τότε έχετε αμέσως τη σωστή πορεία για την έξοδο της βάσης. Οπως καταλάβατε, όταν η αντίστροφη μέτρηση έχει αρχίσει και ψάχνετε απεγνωσμένα για το μονοπάτι της εξόδου, τότε δεν έχετε παρά να στρίβετε έτσι ώστε το βελάκι να δείχνει πάντα προς τα επάνω. Δευτερεύουσα λειτουργία: το βελάκι σας βοηθά να βρείτε και το διαστημόπλοιο έξω από τη βάση, μόνο που τότε δεν σας οδηγεί μέσα από τα εμπόδια που υπάρχουν στη διαδρομή.

Βαθμός χρησιμότητας: 9/10

III: MAPPER

Το πιο χρήσιμο optic, το δεξί χέρι όλων των καπτιβάδων. Ο χάρτης σημειώνει κάθε σημείο που περάσατε και είδατε με αποτέλεσμα, μετά από λίγο, να έχετε έναν πλήρη χάρτη της περιοχής. Τα πλεονεκτήματα είναι δυο:

α) ξέρετε κάθε στιγμή πού βρίσκονται οι πόρτες, οι σκάλες και οι έμποροι, ώστε να καταφύγετε αμέσως σε περίπτωση ανάγκης.

β) ξέρετε τι έχετε εξερευνήσει μέχρι τώρα, αποφεύγοντας έτσι το "μπέρδεμα" σε περιοχές απ' όπου έχετε ήδη ξαναπεράσει. Μια ειδική λειτουργία σας επιτρέπει επίσης να "μαρκάρετε" με κόκκινες τελείες σημεία του level που σας ενδιαφέρουν. Ε! και να είχαμε το Mapper στο Dungeon Master...

Βαθμός χρησιμότητας: 9/10

IV: RADAR

Είναι ό,τι λέει και κάνει ό,τι λέει. Ανιχνεύει όλη την περιοχή σε μεγάλη ακτίνα και προς όλες τις διευθύνσεις για πιθανή εχθρική παρουσία. Χρήσιμο για να μην σας "πιάνουν στα πράσα".

Βαθμός χρησιμότητας: 8/10

V: MAGNA SCAN

Αν και διατηρούνται ακόμη αμφιβολίες για τις χρήσεις του, το πιθανότερο είναι ότι το Magna Scan σας απαλλάσσει από το στατικό ηλεκτρισμό που φορτίζει τα droids σας όταν πέφτουν επάνω σε φωτιά. Τα "χιόνια" εξαφανίζονται και η όρασή σας επανέρχεται.

Βαθμός χρησιμότητας: 6/10

VI: BODY SCAN

Εάν θέλετε να ενημερωθείτε γρήγορα για τη φυσική κατάσταση των droids, τότε ανοίξτε το Body Scan. Τα τέσσερα ρομπότ θα παρουσιαστούν, με έντονα φωτισμένα τα μέλη που έχουν υποστεί τη μεγαλύτερη ζημιά και αναβοσβήνοντας, εάν το droid σας έχει ξεμείνει από ενέργεια.

Βαθμός χρησιμότητας: 3/10

VII: VISION CORRECTOR

Εάν φάτε κατά λάθος κάποια πόρτα στο κεφάλι, τότε δεν θα δείτε αστράκια, αλλά κάποιες θολές σκιές. Οι σκιές αυτές εξαφανίζονται εάν επιδιορθώσετε το κεφάλι σας ή εάν ενεργοποιήσετε το vision corrector. Οπως καταλαβαίνετε, η χρησιμότητά του είναι περιορισμένη.

Βαθμός χρησιμότητας: 2/10

SUPER: VISOR

Σε μερικούς πλανήτες κάποιος έπαιζε με τα φώτα και έκαψε τις ασφάλειες. Το αποτέλεσμα είναι να μην υπάρχει φως σε μεγάλες περιοχές του level. Αν έχετε το visor, τότε αποκτάτε υπέρυθρη όραση και δεν σας νοιάζει. Αν όχι, τότε βάλτε τις κάμερες να δουν για σας.

Βαθμός χρησιμότητας: 7/10

DEV SCAPES
BASIC: ANTI GRAV

Πάρτε το και θα περπατάτε στο ταβάνι αντί στο πάτωμα. Ετσι θα μπορέσετε να τα πείτε με μερικά ιπτάμενα τέρατα που σας κάνουν τους έξυπνους (τα περισσότερα όπλα δεν χτυπούν ιπτάμενους εχθρούς) και να μην βρέξετε τα πόδια σας σε μερικούς διαδρόμους, όπου κάποιος φαίνεται ότι πλένει το αυτοκίνητό του με μάνικα και όχι με κουβά, παραβαίνοντας τις διαταγές της ΕΥΔΑΠ και πλημμυρίζοντας τον κόσμο. Βαθμός χρησιμότητας: 9/10

II: SHIELD

Δεν σας προστατεύει και πολύ, αλλά μερικές φορές και αυτό ακόμη αρκεί, μια και μειώνει τα hit points που δέχεστε σε κάθε επίθεση. Προσέξτε μόνο γιατί καταστρέφεται σιγά σιγά και μπορεί να το χάσετε.

Βαθμός χρησιμότητας: 7/10

III: FIRE SHIELD

Ειδικευμένο στην απώθηση κυμάτων φλόγας, το devscape αυτό θα σας φανεί χρήσιμο σε

Joystick wizards, χαίρετε. Απ' ό,τι βλέπω, σας έχει πιάσει για τα καλά η άνοιξη. Αρχίστε να ρίχνετε πονηρές ματιές σε οτιδήποτε κινείται (σχεδόν) και να είστε έτοιμοι: τα hints 'n' tips είναι εδώ.

όσους εχθρούς είναι οπλισμένοι με φλογοβόλα. Οπως και το προηγούμενο, το Fire Shield δεν σας προστατεύει εξ ολοκλήρου και καταστρέφεται με τη χρήση.

Βαθμός χρησιμότητας: 6/10

IV: GREASER

Ο ρόλος του είναι να ρίχνει λάδι στο πάτωμα, επιτρέποντάς σας να τρέξετε πιο γρήγορα, χάνοντας όμως λίγο και τον έλεγχο των κινήσεών σας. Αν κάποιος εχθρός έρχεται από το βάθος του διαδρόμου, τότε ώρα να το ανάψετε.

Βαθμός χρησιμότητας: 4/10

V: POWER SAPPER

Κανείς από τους καπτιβάδες του Pixel δεν το χρησιμοποίησε μέχρι τώρα και μπορούμε να πούμε ότι νιώθουμε πολύ καλά και χωρίς αυτό. Τέλος πάντων, το Power Sapper δεν κάνει τίποτε άλλο από το να ρουφά όλη σας την ενέργεια μέσα σε δύο μόλις δευτερόλεπτα. Υποπτεύομαι ότι μπορεί να φανεί χρήσιμο στον ενδέκατο πλανήτη, όπου αντιμετωπίζετε ομάδες από droids ίδια με σας. Ομως, εγώ προσωπικά δεν έκατσα ποτέ να το συζητήσω μαζί τους.

Βαθμός χρησιμότητας: 2/10

VI: FIXER

Αν και χρειάζεται αρκετή ενέργεια, το Fixer είναι ένα θαυμάσιο devscape.

Επαναφέρει όλα τα μέλη του droid με φυσική κατάσταση πολύ μικρή, στο 10%, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να ψάξετε χωρίς άγχος για κάποιον έμπορο, χωρίς να σέρνετε κάποιο κουτσό ή κουλό droid. Εξαίρεση αποτελεί ο θώρακας, ο οποίος εάν φτάσει στο 0%, είναι ... για πέταμα.

Βαθμός χωρητικότητας: 8/10

VII: RECHARGER

Χρησιμότατη συσκευή, η οποία σας απαλλάσσει από την αγωνία να έχετε πάντα κάποια πρίζα κοντά σας ή μπαταρία μαζί σας. Ο "επαναφορτιστής" αντλεί ενέργεια από το περιβάλλον και την προσφέρει στο droid που το χρησιμοποιεί, κάνοντάς σας ανεξάρτητους από πηγές ενέργειας. Fixer και Recharger είναι ιδανικός συνδυασμός.

Βαθμός χρησιμότητας: 8/10

SUPER: DEFLECTOR

Το όπλο των όπλων. Ομως, όπως όλα τα καλά πράγματα, είναι σπάνιο και διαρκεί λίγο, γι' αυτό πρέπει να το χρησιμοποιείτε με τρομερή προσοχή. Το Deflector είναι η απόλυτη ασπίδα: σας προστατεύει από κάθε είδους χτύπημα, επιστρέφοντας τις βολές πίσω στον εισβολέα. Οποτε ξέρετε ότι πρόκειται να την έχετε άσχημα, τότε ανάψτε το και προχωρήστε άφοβα. Ομως έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα επάνω του: μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα η ενέργειά του τελειώνει και τότε αυτοκαταστρέφεται. Στην περίπτωση αυτή το αγοράζετε ξανά, κάτι που δεν θα σας αρέσει και πολύ, μια και οι λίγοι έμποροι που το διαθέτουν το δίνουν αντί ενός πολύ σεβαστού ποσού.

Βαθμός χρησιμότητας: 9/10

Μέσα από τη χρήση όλων αυτών των συσκευών βγαίνουν ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα συμπεράσματα.

Πρώτον, δεν γίνεται πρακτικά να έχετε όλες τις συσκευές. Γι' αυτό θα πρέπει να κάνετε τις επιλογές σας.

Δεύτερον, ο συνδυασμός κάποιων optics και devscapes μπορεί να αλλάξει τελείως τον τρόπο αντιμετώπισης του παιχνιδιού και να σας δώσει νέες δυνατότητες.

Ενα παράδειγμα:

Το τοπίο της ζούγκλας έξω από κάθε βάση, είναι μεν αχανές και δύσκολο στην εξερεύνηση, αλλά είναι αποθήκη πολλών experience points και χρημάτων, για τους έξυπνους εξερευνητές.

Εάν λοιπόν είστε εφοδιασμένος με ένα Mapper, Route Finder και το Recharger, τότε μπορείτε να μείνετε για ώρες στην ζούγκλα, εξοντώνοντας κάθε ζώο που συναντάτε, επαναφορτίζοντας τα droids σας κάθε τόσο, χαρτογραφώντας την περιοχή και επιστρέφοντας τέλος στο διαστημόπλοιο, εάν βαρεθείτε.

Με ένα Radar το κυνήγι σας θα γίνει ακόμη πιο αποδοτικό. Σκεφτείτε τα όλα αυτά και τα ξαναλέμε!

BLACK BELT
(SEGA)

Προσοχή εδώ, γιατί πρόκειται για ένα πολύ γρήγορο tip. Μόλις εμφανιστεί το σήμα της Sega, η οθόνη κάνει φλας για λιγότερο από 1 δευτερόλεπτο. Αν προλάβετε και πατήσετε το reset, θα έχετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Τάσο Χατζησαήμη.

CHASE HQ
(SPECTRUM - AMSTRAD)

Ο Δημήτρης Κουγιουμτζόγλου βρήκε ένα tip που δουλεύει και στους δύο υπολογιστές. Κάντε redefine keys, ορίστε σαν πλήκτρα τα SHOCKED και πατήστε return για να εμφανιστεί το test screen. Ξαναφτιάξτε τώρα τα πλήκτρα όπως εσείς θέλετε. Στην title screen, όταν πατήσετε τα 1, 2, 3, ή 4, μπορείτε να δείτε διάφορα ωραία πράγματα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το 1 αρχίζετε το level από την αρχή, με το 2 προχωρείτε στο επόμενο level, με το 3 βλέπετε την τελική οθόνη, ενώ με το 4 προσθέτετε ένα credit. Πολύ καλά, πολύ καλά.

Αν όμως θέλετε να βάλετε άπειρες ζωές, αντί να παίξετε με cheat mode, στον Spectrum μπορείτε να δώσετε POKE 39937,0: POKE 47621,0. Τα pokes από τον Νίκο Αδάμογλου. Thanx.

CHASE HQ
(CBM)

Κρατήστε το fire button του joystick πατημένο και πληκτρολογήστε τη λέξη GROWLER. Από εδώ και στο εξής, όποτε το χρονόμετρο κατεβαίνει χαμηλά, πατήστε T και θα επανέρχεται εκεί που πρέπει. Το tip από τον Διονύση Βλάχο.

BATMAN
(AMSTRAD)

Είναι γεγονός πως αυτό το παιχνίδι έχει ταλαιπωρήσει πολλούς αθώους παίκτες ανά την υφήλιο. Ο Κώστας Γαλανάκης έχει τη λύση: κρατήστε πατημένα τα ED209 ταυτόχρονα και θα περάσετε στο επόμενο level.

CABAL
(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε POKE 9905,189 και POKE 9173,189 για άπειρες ζωές και χειροβομβίδες. Το παιχνίδι αρχίζει με SYS 2097. ■

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

AMSTRAD 6128 ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ + joystick + όλα τα καινούρια παιχνίδια + δισκέτες + περιοδικά + ΕΚΜΑΘΗΣΗ + καλώδιο για κασετόφωνο, 50.000. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, τηλ.: 4521898.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ. AMSTRAD 6128 έγχρωμος με έπιπλο ολοκαίνουριο, κασ/νο multiface δισκετοθήκη, 4 joysticks, καλύμματα, ελλ. manual, βιβλία, κατάσταση άριστη. Τηλ.: 4531060, Παναγιώτης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ MONITOR, ΕΛΑΦΡΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ + MODULATOR + LIGHT PEN + ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ + ΒΙΒΛΙΑ + 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡ., ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ + JOYSTICK. Τηλ.: 9710364, ΧΡΗΣΤΟΣ, ΒΡΑΔΙΝΕΣ ΩΡΕΣ, ΤΙΜΗ 80.000.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμο monitor, με πολλά παιχνίδια, βιβλία, σε άριστη κατάσταση, 85.000. Τηλ.: 7788164, 7215655.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ + 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + 2 JOYSTICKS + ΒΙΒΛΙΟ ΧΡΗΣΕΩΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ, ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΕΥΚΑΙΡΙΑ, ΛΟΓΩ ΑΓΟΡΑΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥ. ΤΗΛ.: 6398550, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ AMSTRAD CPC6128 έγχρωμος + joystick + εγχειρίδιο αγγλικό + ελληνικό + βιβλίο BASIC + 2 δισκετοθήκες + 36 παιχνίδια. Τηλ.: (0333) 26730.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, 65 δισκέτες, 2 δισκετοθήκες, MULTIFACE 2 TOY ROMANTIC ROBOT Joystick. ΤΙΜΗ 115.000, ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 9614594.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 + έγχρωμο monitor + παιχνίδια + εφαρμογές + οδηγίες χρήσεως, μόνο 84.000. Αριστη κατάσταση, Αλέξης, τηλ.: 6711845.

AMSTRAD 6128 ελάχιστα χρησιμοποιημένο + πράσινο monitor + παιχνίδια + utilities + οδηγίες χρήσεως μόνο 53.000!!! Αριστη κατάσταση, τηλ.: 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος, joystick, βιβλία, πολλά πρωτότυπα και αντιγραμμένα παιχνίδια, καλύμματα. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8044461, ΖΗΣΗΣ (2-10 μ.μ.).

AMSTRAD 6128 πράσινος + δισκέτες σε άριστη κατάσταση, 60.000 δρχ., έγχρωμο monitor HANTAREX, 40.000 δρχ. Μιχάλης, τηλ.: 6717123.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση + modulator + reset button + 2 ΗΧΕΙΑ για ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ + βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. ΚΩΣΤΑΣ, ΤΗΛ.: 2232750.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 σε άριστη κατάσταση, πράσινο monitor + παιχνίδια + joystick + βιβλία. Τιμή έκπληξη. Τηλ.: 7659614, ΑΛΕΞΗΣ.

AMSTRAD 1512 με έγχρωμη CGA οθόνη + manuals + 30 δισκέτες, μόνο 105.000. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, τηλ.: 2011251.

AMSTRAD PC1640 καινούριος, έγχρωμος, 20 MB σκληρός δίσκος, 1 drive, γεμάτος προγράμματα, πωλείται λόγω αγοράς μεγαλύτερου. Τηλ.: 4829216, 4811588, Τάκης.

SUPEREYKAIPIA! Ο υπολογιστής για τα πρώτα σας βήματα AMSTRAD 6128 μονόχρωμος, με πολλές δισκέτες (HITPACK 13, ART STUDIO, MUSIC KIT, DISCOLOGY) και joystick, πολύ λίγο μεταχειρισμένος, πωλείται λόγω ανάγκης. Τηλέφωνο: 2615278 (7:30-9:00), κ. Κώστας.

AMIGA A500 + 1084 S Color. Πώληση χονδρική-λιανική. Επίσης ATARI 520 ST εξωτερικό drive για Atari-Amiga 26.000. ABC 286/20 MHz και 386/33 MHz Cache, resolution 1.024x768 Color. Τιμές Ευρώπης - Δόσεις ICB 6380411 - 6399738 FAX.

AMIGA 1 MB: 135.000, 2,5 MB: 72.000, 0,5 MB: 21.000, MIDI 5 out: 25.000!, έπιπλο: 20.000, τηλ.: 2815256/2790041.

AMIGA 500 + 1084 color με mouse, βιβλία, εγγύηση και δισκέτες 130.000. Νίκος, τηλ.: 4184821, 4526709 (10-12 π.μ.).

AMIGA 500 + 1084S + 1 MB + 2ο Drive + 120 δισκέτες + 2 joysticks + φίλτρο + mousepands + scart + δισκετοθήκη. Τιμή συζητήσιμη. Γιώργος, τηλ.: 2528046 - 2522017.

ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ 3000 (εγγύηση αντιπροσ.) + δεύτερο Drive AKHTER + Monitor Commodore 1084, όλα 250.000 δρχ., τηλ.: 6462429, 6517080, ΚΩΣΤΑΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 1040 με μονόχρωμη οθόνη, 3 disk drives, τα δύο μονής όψης και το ένα διπλής, με σύνδεση για TV, printer STAR και πολύ software. Τηλ.: 9843250 (7 μ.μ. - 9 μ.μ.).

ATARI 1040 ST ΕΓΧΡΩΜΟ ΚΑΙ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟ MONITOR, 2 DRIVES - MOUSE - 2 JOYSTICKS, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, ΟΛΑ ΜΑΖΙ 150.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 6832307, ΝΙΚΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520 STM, μονόχρωμο monitor, Drive 720 KB, σε άριστη κατάσταση, μαζί 15 δισκέτες, προγράμματα, manuals, ξένα περιοδικά. Τιμή 85.000, τηλ.: 5912636, Τάσος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα εξής λόγω αγοράς ΑΡΧΙΜΗΔΗ: α) Ο ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΗΣ AMIGA 500, Ο ATARI 520 STE + Mouse + 25 ORIGINAL ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (Στα κουτιά τους, αξίας 25x3.500=90.000) + TV MODULATOR + SOUND SAMPLER (αξίας 30.000) + περιοδικά + manual + καλώδια σύνδεσης με stereo και ηλικίας μόνο μισού χρόνου, μόνο 110.000. β) ΑΓΓΛΙΚΟΣ Amstrad 6128 + έγχρωμο μόνιτορ + τριάντα δισκέτες (γεμάτες παιχνίδια) + 6 βιβλία (Assembly, Basic, Pascal) + αντιγραφικά + γλώσσες + περιοδικά + καλώδιο σύνδεσης με κασετόφωνο + manual + sound sampler και ηλικίας μόνο ενός χρόνου, μόνο 80.000 (δώρο με την αγορά του ΓΕΝΙΚΟ SERVICE). γ) ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE 5,25" ΓΙΑ 6128 (γίνεται Α ή Β) + πενήντα δισκέτες 5,25" με πάνω από εκατόν πενήντα παιχνίδια + γλώσσες + utilities και ηλικίας μόνο ενός χρόνου, μόνο 30.000. Περισσότερες πληροφορίες: 0631-23449. Χρίστος (ΤΙΜΕΣ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΕΣ).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Atari 520 ST + παιχνίδια + εφαρμογές (σχεδιαστικά, επεξεργασία κειμένου κ.ά.). Λογική τιμή - άριστη κατάσταση, τηλ.: 6394946.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ATARI 1040 STFM, 60 games original scart. Βιβλία προγραμματισμού. Σύνδεση με τηλεόραση. Τηλ.: 031-848419, Σταύρος (μόνο Σαββατοκύριακα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64, κασετόφωνο, μουσικό πληκτρολόγιο, προγράμματα, 60.000 δρχ. Τηλ.: 8068249, ΓΕΩΡΓΙΑ, πρωινά.

ΕΛΛΗΝΟΑΜΕΡΙΚΑΝΟΣ λόγω αναχωρήσεως πωλεί COMMODORE 64 + DRIVE 1541II + 300 games + programme PRO-PO + Joysticks + ATARI 2000 μόνο 50.000, τηλ.: 8991358, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ελάχιστα χρησιμοποιημένο Commodore 64 + κασετόφωνο + manuals + παιχνίδια μόνο 31.000!!! Επίσης Drive 1541 + παιχνίδια 33.000. Σπύρος, τηλ.: 6394946.

ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ COMMODORE 64 + DISK DRIVE 1541 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + JOYSTICK + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ + MANUAL + ΒΙΒΛΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ + ΒΙΒΛΙΟ BASIC, ΟΛΑ ΜΟΝΟ 60.000, Γιώργος, τηλ.: 9234938.

COMMODORE 64-128-AMIGA!!! Προλάβετε!!! Πωλούνται παιχνίδια - κασέτα - δισκέτα - τεράστια ποικιλία - φανταστικές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα!!! Μιχάλης: 4181420.

ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ CBM 64 + κασετόφωνο + TV modulator + τροφοδοτικό + παιχνίδια (Bubble, Kick off...) 50.000. Τηλ.: 0224-22190.

C128 DD1571, monitor 1091, 3 cartridges πωλούνται 125.000. Πληροφορίες ΜΑΡΙΟΣ ΠΑΡΑΒΑΛΟΣ, τηλ.: 4512192.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM+2 με το κουτί του, αμεταχείριστο, λόγω αναχώρησης. Πολλά παιχνίδια, βιβλία και COMPUTER MONITOR 80 της PHILIPS. Τηλ.: 6725041 ΕΖΡΑ.

HYUNDAI PC! μονόχρωμος + MOUSE + MODEM + ADLIB + GAMECARD, 200 δισκέτες. Τιμή ευκαιρίας, τηλ.: 2525958, Νίκος.

SOFTWARE

AMSTRAD 6128, εκατοντάδες προγράμματα, games, utilities, εισαγωγή από Αγγλία. Τιμές φανταστικές. Υπάρχουν όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα games. Στέλνουμε και με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Επίσης games για Amiga. ΜΙΧΑΛΗΣ, τηλ.: (01) 9349206, MAIKL SOFT, ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ-ΑΘΗΝΑ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMMODORE 64-128. Λόγω αλλαγής υπολογιστή, πωλείται ΟΛΗ μου η συλλογή. GAMES, UTILITIES. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Τηλ.: 9417839. ΣΤΑΘΗΣ ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 214, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ SPECTRUMs, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΑ, Monitors σε τιμές ωραίες. Δίνονται προγράμματα 100 δρχ. το 1. Στα 8, δώρο 7!! Βασίλης: 2913627, Νέα Ιωνία, Λύσας 5.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (KCn)!!! Για να έχετε την ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ και τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που θέλετε, από την ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ μας με ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΟΥΣ και ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ (κασέτα ή δισκέτα). Πληροφορίες: (061)322071, ή ΓΡΑΨΤΕ "Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188 Τ.Κ. 26110 ΠΑΤΡΑ", Αντωνακόπουλος Κωνσταντίνος.

AMSTRAD MAGIC CLUB * Το Magic Club πάντα πιστό στον 6128 σας προσφέρει τα πιο εκλεκτά GAMES. Διαθέτουμε Manuals λύσεις για τα αγαπημένα σας adventures και κατέχουμε υπερπλήρεις οδηγίες για όλα τα Discology. Επίσης έχουμε μια μοναδική συλλογή από ξένα και ελληνικά τραγούδια για τον 6128 σε απίθανες τιμές αφού είμαστε οι μόνοι που ασχολούμαστε με SAMPLING. Εγγραφές πάντα σωστές. Γιώργος Παπάζογλου, Ναταλίας Μελά 4, τηλ.: (031) 428810.

Η μεγαλύτερη συλλογή games ΚΑΙ utilities για 6128. Πακέτα - προσφορές. Αντικαταβολές. ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ από εξωτερικό. Τηλ.: (01) 6410640 (6-9 μ.μ.) ΤΑΤΑΚΗΣ ΑΥΓΟΥΣΤΗΣ, ΧΡΥΣΟΛΩΡΑ 10 (114 73).

A6128 GAMES. Πολλά καινούρια παιχνίδια, τιμές λογικές, πολλά δώρα. Γίνονται ανταλλαγές. Κοντόπουλος Ντένης, τηλ.: 0285/23857, Χώρα Νάξου, Νάξος 84300.

AMSTRAD 6128. Ολα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα παιχνίδια με ένα τηλέφωνο, σπίτι σας. ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 500 δρχ. ΚΩΣΤΑΣ ΑΛΕΙΦΤΗΡΑΣ, τηλ.: 2314170, Αποστόλου Παύλου 10, Καματερό-Αθήνα.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

"ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD". Ανταλλάσσονται περιφερειακά, ρουτίνες, πληροφορίες. Διαθέτουμε ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ GAMES FREE!!! Πληροφορίες: (061) 328260, απογεύματα. Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΚΑΛΟ ΠΑΣΧΑ.

MAD SOFT THE CRAZY USER STRIKES BACK! Τεράστια συλλογή προγραμμάτων για AMSTRAD 6128! Τώρα και PUBLIC DOMAIN CLUB!! ΟΣΟΙ ΠΙΣΤΟΙ... 2524542, ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ, Λ. ΙΩΝΙΑΣ 267.

CHIOS AMSTRAD CLUB. Games για A6128 καινούρια και ακυκλοφόρητα. Μεγάλη ποικιλία, χαμηλές τιμές, εγγυημένη εγγραφή και πάνω απ' όλα φιλική εξυπηρέτηση. Παραγγελίες ΜΟΝΟ ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΡΓΙΕΣ, τηλ.: (0271) 22225. ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΣΒΑΝΤΗΣ, ΦΑΡΚΑΙΝΑ-ΧΙΟΣ.

AMSTRAD 6128 μεγάλη συλλογή πάνω από 1.000 προγράμματα, παιχνίδια και εφαρμογές από 100 δρχ. Τηλ.: (0842) 28215, ΓΙΑΤΖΑΚΗΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ, Α. ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗ 13, ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ-ΚΡΗΤΗ.

AMIGA GAMES - UTILITIES. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ κάθε βδομάδα από Γερμανία. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ.: 9349206, "MAIKL SOFT". ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης από 1?000, Genlocks, Digiview, VIDI, HARD DISKS, MIDI, Samplers, Bridge board A2088. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA/ATARI: Συλλογή 3.000 προγραμμάτων. Αμεση παράδοση. Στέλνονται επαρχία. Εβδομαδιαία ανανέωση. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 7512756, Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72, ΠΑΓΚΡΑΤΙ.

AMIGA - Μεγάλη συλλογή από GAMES και UTILITIES, με 350 δρχ. δισκέτα και πρόγραμμα. Στέλνω παντού, σίγουρο φόρτωμα! Παναγιώτης, πρωί-βράδυ, στο τηλέφωνο 2313249.

ΑΚΟΥΣΟΝ ΑΚΟΥΣΟΝ!!! ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΔΙΣΚΕΤΑ (JVC NAME) ΓΙΑ AMIGA 500 ΜΟΝΟ 350 πολλές προσφορές, τηλεφωνήστε στο 9224043, ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ ΣΟΥΚΕΡΑΣ, Δημητρακοπούλου 105.

AMIGA προσφορά. Κάθε 5 δισκέτες άλλες δύο δώρο. Τιμή συμπεριλαμβανομένης της δισκέτας 450 δραχμές. Ολα τα καινούρια. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

AMIGA υπερπροσφορά. 20 δισκέτες επιλογής σας προς 6.600 ή 30 δισκέτες προς 8.900 δραχμές. Συλλογή 2.600 προγραμμάτων. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

Το τελευταίο INTROMAKER για AMIGA με πλήρεις κωδικούς για κάθε χρήστη. Τιμή 3.500 δρχ. Κάνει τα πάντα. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

Φίλοι της Amiga, αν θέλετε να μάθετε ποιοι ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ φέρνουν τα παιχνίδια που σας αρέσουν στην Ελλάδα, πάρτε το Λούη στο 7221531. Τώρα παραλαβές καινούριων προγραμμάτων θα γίνονται 2 φορές την εβδομάδα, ενώ για τους κατοίκους Αθηνών και προαστίων θα υπάρχει παράδοση στο σπίτι. Τέλος, συνεχίζονται οι προσφορές για NONAME δισκέτες. Μη χάνετε χρόνο. Πάρε τώρα τηλέφωνο, γιατί σε μας πάντα θα βρείτε ό,τι ζητήσετε στις καλύτερες τιμές. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Καισαριανή.

Εχεις Amiga; Θέλεις τα προγράμματα που ζητάς την άλλη μέρα σπίτι σου; Θέλεις να τα διαλέξεις από μια συλλογή 1.630+ τίτλων; Θέλεις κάθε βδομάδα να έχεις τα τελευταία 25 παιχνίδια πριν από τους άλλους; Παραλαβές από Γερμανία δύο φορές τη βδομάδα. Στέλνονται παντού. Παράδοση κατ' οίκον. TDK: 220, HI TECH: 160, BASF: 210, NONAME κάτω από

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

13; Επεκτάσεις μνήμης από 16.000, Disk drives από 23.000. ΘΑΝΟΣ: (01) 7514685 (9π.μ. - 5μ.μ.). Θάνος Ψηλός, Δαμάρεως 66, Παγκράτι.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Expansion Ram. NEW FAT AGNUS 1 MB. Εξειδικευμένο SERVICE και ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 133 41 - ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500. Εχουμε όλα τα καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν. Game + disk = 250 (τα 40). Πολλές προσφορές. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9844948, Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη.

Επιτέλους!! Το πρώτο γρήγορο, εξυπηρετικό και εύχρηστο πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ AMIGA είναι γεγονός!!!

Μόνο 5.500 με οδηγίες. Επίσης, πρόγραμμα βιντεοσκοπήσεων για COMMODORE 64 - μεταχειρισμένα COMPU-TERS - επεκτάσεις 1/2 MB 17.000 και φυσικά όλα τα GAMES. EKTOR-SOFT, Τηλ.: 8618368 - 8612475. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ AMIGA - PC UTILITIES - GAMES. Τηλ.: 4510203 ΣΠΥΡΟΣ, 8226017 ΝΙΚΟΣ. ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΕΣ ΩΡΕΣ (5-10 μ.μ.), ΝΙΚΟΣ ΡΩΣΣΗΣ, ΦΡΑΓΚΙΑΔΩΝ 19.

!!!SUPER AMIGA SOFTWARE!!! - ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ TOP GAMES 350 PROGRAMMDISK - ΟΙ ΠΙΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - MANUALS - ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - CALL NOW... 3253477, ΠΑΥΛΟΣ ΜΑΡΟΥΣΗΣ, ΑΡΣΕΝΙΟΥ 18.

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ φορά στην Ελλάδα! Κατευθείαν εισαγωγή για AMIGA Public Domain Προγράμματα, utilities, Demos, Applications, Γλώσσες προγραμματισμού. Ολα με οδηγίες χρήσεως. Τηλεφωνήστε τώρα για να μας γνωρίσετε. Δεν διακινούμε πειρατικά αντίγραφα. ΚΑΤΣΑΛΟΥΛΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΠΥΘΑΓΟΡΑ 12. Τηλ.: 2913293.

AMIGA SOFTWARE. Δεκάδες TOP GAMES, εφαρμογές, manuals, κάθε εβδομάδα. Εχουμε τις καλύτερες τιμές, υπεύθυνη εγγραφή, ταχύτατη παράδοση και SUPER σύστημα ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ παντού!!! Από ΑΠΟΘΗΚΗ ΔΙΣΚΕΤΩΝ: 3,5": TDK 220, FUJI 215, MAXELL 220, BASF 215, VERBATIM COLOUR 235, TDK HD 420. 5 1/4": JVC 100, MAXELL - FUJI - TDK. 3M 135, VERBATIM TEFLON 150, JVC HD 195. SUPER JOYSTICKS PACMAN 4.700!!! Επωφεληθείτε από ΤΙΜΕΣ και ΠΟΙΟΤΗΤΑ. Τηλ.: 2021377. ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ, ΚΑΛΑΜΑ 32Α, ΑΘΗΝΑ.

A-POWER AMIGA SOFTWARE SUPPORT. Σχεδίαση Ελληνικών Επαγγελματικών Εφαρμογών για AMIGA.

Γλώσσες προγραμματισμού, utilities, games. Τιμές έκπληξη σε AMIGA 500, περιφερειακά, αναλώσιμα. Λίτσα Νικολαΐδου, ΚΑΨΑΛΗ 6, ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ, ΠΛ. ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ, ΤΗΛ.: 4964438.

AMIGA - Διαθέτουμε ΟΛΑ ΤΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES, DEMOS, UTILITIES. PROGRAM + DISK no name 350 ή TDK 450. Στέλνουμε παντού χωρίς ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ. ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΜΑΣ. Τηλ.: 031-697388. ΡΟΥΛΗΣ ΑΓΙΑΝΟΓΛΟΥ, ΚΟΜΝΗΝΩΝ 17, Θεσσαλονίκη.

AMIGA GAMES! Ο,τι καινούριο ζητήσεις υπάρχει. Game 250, gamedisk 420, original όλων των εταιριών. Ανταλλάσσω προγράμματα. Τηλ.: 931483, Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

!! AMIGA !! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, Εφαρμογές, Επαγγελματικά!! ΧΑΜΗΛΕΣ, ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ!!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, Intros, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ JVC DISKS! 150 δρχ.!

Στέλνονται ταχυδρομικώς ΠΑΝΤΟΥ!! Τηλεφωνήστε τώρα στο (01) 2757855, 2770021!!! ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΑΛΕΞ, ΚΕΡΑΣΟΥΝΤΟΣ 5-7, ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ!

AMIGA games, utilities, hardware, παραλαβές κάθε εβδομάδα. Disk + Game = 350. Τηλ.: 2232362 ΓΙΩΡΓΟΣ, 8641909 ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ, ΠΑΣΟΒ 7.

AMIGA Πλούσια συλλογή από 2.000 τίτλους. Εβδομαδιαία εισαγωγή από Γερμανία και Βέλγιο. Δισκέτα + Παιχνίδι 400 δρχ. Εγγυημένη εγγραφή. Πολλές λύσεις. Οδυσσέας Κεμενίδης, τηλ.: 6473058, Κατεχάκη 29.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA-GAMERS. Πάμφθηνες NONAME δισκέτες και UTILITIES. Τηλεφωνήστε τώρα στο: 8959340, ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΟΥΙΖΟΣ (3-9μ.μ.), ΚΑΛΥΜΝΟΥ 21.

AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE-HARDWARE. Πωλούνται παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ κ.λπ. Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB μόνο 19.000, καθώς και 8 MB με 2 MB Populated μόνο 90.000. Εξωτερικό DISK DRIVE 3,5" μόνο 21.000. Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΚΕΡΚΥΡΑΣ 10, ΤΗΛ.: 5620754.

**** Athens** AMIGA club ** Παράδοση στο σπίτι σας. Ταχύτατες αντικαταβολές. Εβδομαδιαίες παραλαβές καινούριων. Εγγυημένη εγγραφή. Φθηνές συνδρομές. Disk + game = 350 δρχ. Call Nicola at 9713372. Μπόνης Νίκος, Δήμητρας 9, Αθήνα.

AMIGAmes: ΟΛΑ τα προγράμματα που βλέπετε στο COMPUTER SHOW αποτελούν μέρος του καταλόγου μας. Καινούριες παραλαβές ΚΑΘΕ Τρίτη. Με την αγορά πολλών παιχνιδιών παίρνετε μερικά ακόμα δώρο. Ευχάριστες εκπλήξεις για κατοίκους ΓΛΥΦΑΔΑΣ και κοντινών περιοχών (Καλαμάκι - Βούλα). Στέλνουμε και αντικαταβολές. Game + disk = 350 δρχ. Ακόμα πολύ φθηνές Noname Disks και ανταλλαγές MEGADRIVE games. Γιάννης, τηλ.: (01) 9620570.

AMIGA GAME + ΔΙΣΚΕΤΑ 300 ΔΡΧ., προγράμματα εισαγωγής, πλούσια ποικιλία. Κώστας Παπαδημητρίου, Δαμάρεως 135, τηλ.: 7019876 καθημερινώς 7:00-10:00 μ.μ.

**** AMIGA** SOFTWARE - HARDWARE **

1) DISK + GAME 350 ΔΡΧ.!!! 2) Πολύ φτηνές συνδρομές και περιφερειακά. 3) ΜΝΗΜΗ 512 K

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

+ 1 GAME 20.000 ΔΡΧ.!!! 4) DRIVES 3,5" CUMANA 27.000 ΔΡΧ.!!! + 1 GAME. 5) ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. 6) Δωρεάν ταχυδρομικά έξοδα για επαρχία. 7) Συνεχής ανανέωση κάθε Τετάρτη. Εμπιστευθείτε τον καλύτερο στο SOFTWARE + HARDWARE. Τηλεφωνήστε τώρα στο 5132919 Κώστας Σινανάς, Δράμας 77 - ΑΘΗΝΑ. Ωρες: 9:00-11:00, 13:00-18:30, 22:00-24:00.

AMIGA 300 DISK (JVC) + game. ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή! Στα 10 δώρο 2. ΤΡΕΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Παραλαβές εβδομαδιαίως από εξωτερικό. ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση. ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ = ? ΠΡΩΙΝΑ. ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 9217984, ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ 74, ΚΟΥΚΑΚΙ.

AMIGA - NIKSOFT σημαίνει: 1) Ολα τα καλύτερα-καινούρια games - utilities σε μεγάλη συλλογή. 2) Special εξυπηρέτηση. 3) Γρήγορη παράδοση (αυθημερόν). 4) Προσφορές. 5) Αντικαταβολές παντού. 6) Τιμή προγράμματος μόνο 200 δρχ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! Τηλ.: 4628354, Νίκος Πανταζής, Μικράς Ασίας 22 - Πειραιάς.

*** AMIGA *** ALIMOS CLUB - ΣΥΝΕΧΗΣ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΝΕΩΝ ΤΙΤΛΩΝ - ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΔΕΙΕΣ - Ταχύτατη αντικαταβολή - Τηλ.: 9832374 Ηλίας - 9842986 Ανδρέας. Ηλίας Καρακουλάκης - Αθανασίου Διάκου 12.

AMIGA! Κατασκευή SAMPLER - MIDI - ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΤΩΝ ΣΗΜΑΤΟΣ VIDEO - ΚΑΛΩΔΙΩΝ - Οργάνωση studio ήχου ή εικόνας. Πρόγραμμα Οικογενειακών Εσόδων - Εξόδων - Προγράμματα για φωτογράφους. Επίσης ΜΝΗΜΕΣ - SCANNER - DIGIVIEW. SAMPLER ATARI, ΙΑΚΩΒΟΣ ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ, ΤΗΛ.: 6610714 βράδυ. ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4 - ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

AMIGA: Games + disc = 350. Οι 30 πρώτοι 6 games δώρο. Ανά 20 games 50 δρχ. φθηνότερα. Τηλ.: 9322573, Παπαϊωάννου Δημήτρης, Ομήρου 37.

AMIGA GAMES. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Συνεχής ανανέωση από Αγγλία, Γερμανία. Ακόμα πωλούνται παντώς είδους αναλώσιμα, Μνήμες, Drive. Χαμηλές τιμές. Τιμή 350 δρχ. Παιχνίδι + Δισκέτα. Call: Nick McLand 7798794, Νικόλαος Ζαγκλανίκης, 28ης Οκτωβρίου - Ανω Ιλίσια.

AMIGA: Games σε χαμηλές τιμές από το εξωτερικό. Μεγάλη συλλογή και συνεχής ανανέωση. Ακόμα φθηνές δισκέτες. Τηλεφωνήστε: 7795467 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΚΟΥΚΟΥΤΣΗΣ, 28ης ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ - ΙΛΙΣΙΑ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 100 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ με τα ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX!!!). Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και καινούριους τίτλους (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!!!!). Δοκιμάστε μας για μια φορά, θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι! ΤΙΜΕΣ; ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ 3,5": NONAME 250!!!!!! MAXELL 300!!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ.: 031/220761.

*** AMIGA *** ALIMOS CLUB - ΣΥΝΕΧΗΣ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΝΕΩΝ ΤΙΤΛΩΝ - ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΔΕΙΕΣ - Ταχύτατη αντικαταβολή - Τηλ.: 9832374 Ηλίας - 9842986 Ανδρέας. Ηλίας Καρακουλάκης - Αθανασίου Διάκου 12.

ATARI ST: Πωλούνται προγράμματα (Games και Utilities). Μεγάλη συλλογή. Τηλ.: 8314228 ΒΑΣΙΛΗΣ (Καθημερινές 3:00-22:00 και Κυριακές όλη μέρα). ΚΟΡΑΚΑΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 35.

ATARI ST-PATRAS CLUB. Φθηνό, τα έχει ΟΛΑ και συμφέρει! Πατρινοί τηλεφωνήστε στο 329355, Τάκης Φραντζής, Δημ. Υψηλάντου 36, 26222 Πάτρα.

ATARI ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ CLUB, 400 ΔΡΧ., ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΑ απ' όλους, η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ συλλογή, στέλνω επαρχία. ΤΗΛ.: 9337364, ΝΤΕΝΙΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, Σταδίου 61, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

ST Παιχνίδια και εφαρμογές - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Τρελές τιμές. Τηλ. (031) - 673226. Βλάσης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10, Θεσσαλονίκη.

ATARI ST. Μεγάλη συλλογή από GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ στις χαμηλότερες τιμές. Στα ΔΕΚΑ προγράμματα ένα δώρο. Τηλ.: 2310497, καθημερινές 9-11 μ.μ., Σαββατοκύριακα 3-10 μ.μ. ΚΩΣΤΑΣ.

ATARI 800XL - 65/130XE - 520 ST ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ, 2.500 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΓΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΤΗΛ.: 2310179, 2320112, ΠΛΑΤΩΝΑΣ ΣΕΜΕΛΑΣ, Κ. ΒΑΡΝΑΛΗ 20 ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE 64/128 Ο JPS ΤΡΕΛΑΘΗΚΕ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ από 150 ΔΡΧ.!!! Στα 10 ΔΩΡΟ 5 ΚΑΙ στα 20 δώρο 10. Ο μόνος που μπορείτε να βρείτε ό,τι ζητήσετε!!! ΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, τηλ.: 8958812, ΛΗΜΝΟΥ 5.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ! Παιχνίδια Commodore 64 disk/tape κατευθείαν από Αγγλία. ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ τιμές. Εκπληκτικά παιχνίδια. Στους 10 δίσκους 3 ΔΩΡΟ. Στέλιος Τσατλακίδης, τηλ.: (0541) 29059, 72410, Πάροδος Δράμας 9.

COMMODORE 64/128 ORIGINAL!!! GAMES όπως ROBOCOP II, SHADOW DANCER, TOTAL RECALL και χιλιάδες άλλα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ. Τιμή Τρέλας από 100 δρχ.! ΚΑΘΕ 10 ΔΩΡΟ 5!!! Οι 15 πρώτοι κερδίζουν από 1 LIGHT GUN!!! ΤΗΛ.: (0822) 22129, ΜΑΝΟΣ ΘΕΟΣ, ΧΑΝΙΑ ΚΙΣΑΜΟΣ.

SPECTRUM 48/128 - AMSTRAD 464 Θεσσαλονίκη. Ολα τα τελευταία 80 δρχ.!! Γρήγορη, εγγυημένη εξυπηρέτηση ΠΑΝΤΟΥ. Προσφορά 3 κασέτες 2.000!!! (031) 308710, ΝΙΚΟΣ ΧΑΡΙΤΟΣ, Μαυρομιχάλη 38.

SPECTRUM-AMIGA. Τα έχουμε όλα πρώτοι απ' όλους. Παράδοση σε 24 ώρες. Κασέτες SPECTRUM μόνο 500 δρχ. SERGIOS (031) 767555, Σέργιος Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, Θεσ/νίκη.

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ παιχνιδιών-εφαρμογών-αντιγραφικών για SPECTRUM σε δισκέτες ή κασέτες. ΤΕΛΕΙΑ ΠΟΙΟΤΗΤΑ. Γρήγορα, Σωστά και Οικονομικά (από 80 δρχ.). Ετοιμες κασέτες 800 δρχ. ΕΠΙΣΗΣ συλλογή με 120, 60 κασέτες ΜΟΝΟ 60.000. Τηλ.: 9620442, Νίκος Κωνσταντινίδης, Πλαταιών 5, Γλυφάδα.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

SPECTRUM 48/128. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Κάθε εβδομάδα παραλαβές από εξωτερικό.

Εγγυημένο φόρτωμα - γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. τηλ.: (01) 2525863. Νικήτας Κόζιαρης, Ανθέων 100.

SPECTRUM 48/128 ΦΙΛΕ GAMER! ΑΝ ΒΑΡΕΘΗΚΕΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΤΑ ΙΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΟΤΕ Η ΛΥΣΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ: THEO (01) 6513841. ΤΡΕΙΣ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ! ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ, ΟΛΑ ΤΑ CLASSICS. FORGET THE REST - CALL THE BEST. ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΝΕΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ - ΙΣΠΑΝΙΑ - ΙΤΑΛΙΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΑ. ADVENTURE - ARCADE - STRATEGY - UTILITIES. CLUB ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ DISCIPLE/PLUS D. ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ.

ΔΩΡΕΑΝ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ/ΛΑΡΙΣΑ. HINTS - TIPS - POKES ΣΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΑΨΟΓΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. CALL (01) 6513841 ANYTIME - HACKERSOFT.

IBM GAMES/ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, πιο γρήγορα απ' όλους, 250 ΔΡΧ., η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ συλλογή της Ελλάδας, ΤΗΛ.: 9337364/031-268392. ΝΤΕΝΙΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, Σταδίου 61, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

PC CLUB. Τεράστια συλλογή. Ολα τα TOP GAMES '90. Σίγουρα θα βρείτε αυτά που θέλετε. ΤΟ PC-CLUB διοργανώνει μεγάλο ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ.

Απαντήστε και κερδίστε πλούσια δώρα. Τηλεφωνήστε τώρα. Τηλ.: 0461-96592. ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ 9 - ΠΟΝΤΟΚΩΜΗ ΚΟΖΑΝΗΣ.

IBM. Πωλούνται παιχνίδια - προγράμματα σε απίθανες τιμές. Μεγάλη κάβα, δεκτές και ανταλλαγές, Θανάσης Σφοντούρης, τηλ.: 0267-22604 (14.00-22.00) , ΔΙΣΤΟΜΟ, Τ.Κ. 32005.

IBM. Μόνο για το Πάσχα. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ και GAMES σε φοβερά χαμηλές τιμές. Προλάβετε! Τηλ.: 8027780 Γιώργος.

IBM Games - Programms - Demos - Antivirus κ.λπ. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές. Αντικαταβολές Παντού.

Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2". ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΠΑΛΑΜΠΑΝΗΣ, Τηλ.: 9411268, ΑΘΗΝΑΣ 93-95.

*** ATHENS** IBM SOFTWARE * Τεράστια συλλογή. Programms - Games - Utilities κ.λπ. Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2" καθημερινή ανανέωση. Αντικαταβολές Παντού. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΩΡΤΖΗΣ, ΤΗΛ.: 3469240.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές κειμένου, Spreadsheets, databases, χρήσιμα utilities, Επιστημονικά, Γλώσσες προγραμματισμού.

Ολα τελευταίες Versions με manuals. Μεγά-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

λη συλλογή Παιχνιδιών. ΠΕΤΡΟΣ, τηλ.: 071-231242 (3-11 μ.μ.).

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, αγορές, ανταλλαγές υπολογιστών και περιφερειακών. Προγράμματα για υπολογιστές και παραγγελίες προγραμμάτων. ΤΑΣΟΣ, τηλ.: 9704944.

Πωλούνται σκληροί δίσκοι σε τιμή ευκαιρίας για AMIGA. Τηλ.: 7700475. Προλάβετε!

AMIGA: HARDWARE, Επαγγελματικά, Εφαρμογές, Top Games από Γερμανία, Βέλγιο, Αγγλία. 350 programdisk. Αντικαταβολές, παράδοση σπίτι, συνδρομές ΠΟΛΥ ΦΘΗΝΑ! Πρωί: 4184819, απόγευμα: 4111461, Νίκος Γκίκας.

MONITOR PHILIPS CM8833 Stereo. ΤΙΜΗ: 57.000. ΕΠΙΣΗΣ SPECTRUM 128 K ΤΙΜΗ: ΕΣΕΙΣ ΠΕΙΤΕ! ΗΛΙΑΣ, τηλ.: 9014665.

ΤΡΕΛΑ! Εγχρωμο Monitor SANYO, καλοδιατηρημένο 49.500 δρχ.! STAR LC10 έγχρωμος, ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ 61.500!!!

Εγγύηση Αντιπροσωπίας + έξτρα. Τηλ.: 8043503, Γιώργος.

ΓΕΝΙΚΑ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computer, περιφερειακών, πωλήσεις. AMIGA, ATARI, PC, AT 286/386 monitors, εκτυπωτές, καλώδια, δισκέτες. Χρίστος, τηλ.: 5989701, Τιμές ΣΟΚ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο βενζινοκίνητο αυτοκίνητο 4x4 με τρία διαφορικά, φερμένο κατευθείαν από αγώνες μαζί με όλα τα αξεσουάρ, όλα αξίας 420.000.

Δίνονται μόνο 135.000 μετρητοίς, λόγω στράτευσης, τηλ.: 8026942.

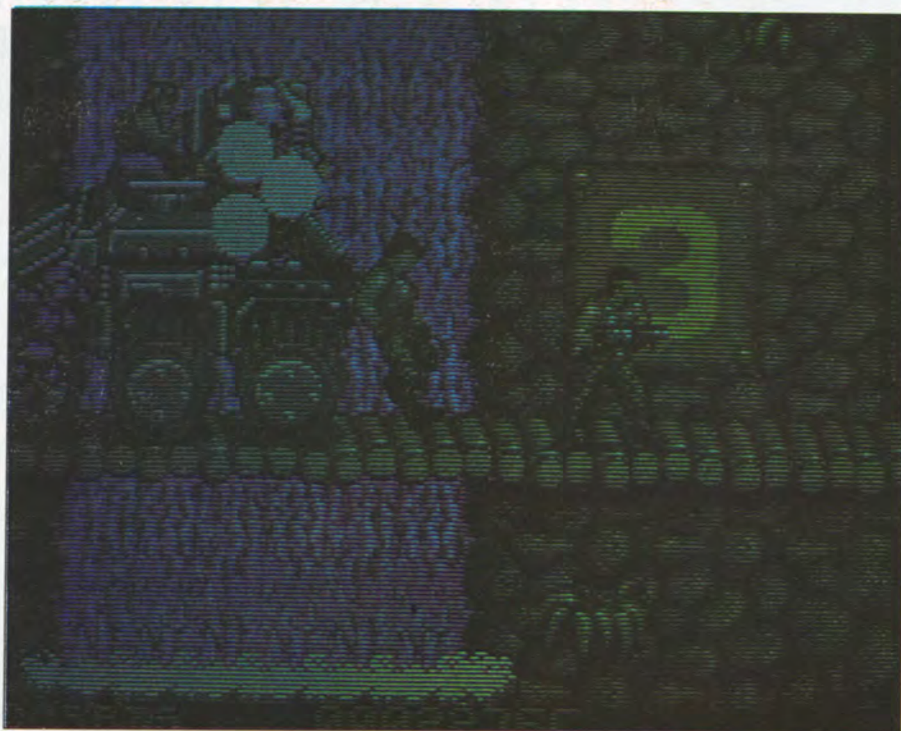
Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα: 8066698.

ΦΘΗΝΟ Service computer, οθονών. Μνήμες, drives για ATARI AMIGA. Μετατροπές PC σε AT 286/386, ανταλλακτικά. Τηλ.: 5989701.

Προλάβετε, πωλείται τηλεκατευθυνόμενο θερμικό αυτοκίνητο 4x4 έτοιμο να τρέξει. Ολα μαζί αξίας 225.000, μόνο 95.000.

Ανταλλάσσεται με Amiga 500, τηλ.: 2824811, Τάκης.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" από 120 δρχ., μεγάλες ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες, οι ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές της αγοράς, στέλνουμε επαρχία, ΤΗΛ.: 9337364. ■



MIDNIGHT RESISTANCE

Το Midnight Resistance ήταν σίγουρα από τα καλύτερα που μας έδωσε η Ocean μέσα στο 1990. Διαρκής δράση, η αδρεναλίνη καρφωμένη στα ύψη (οι καρδιακοί ας αποχωρήσουν) και - επιτέλους - ένα παιχνίδι όπου έχετε λόγους να σκοτώνετε.

Η οικογένειά σας ολόκληρη έχει απαχθεί και κρατείται ως όμηρος. Σαν καλό παιδί, ορκίζεστε να την ελευθερώσετε και να πάρετε και τα ρέστα σας. Κλακ-κλακ (οπλίζετε το οπλοπολυβόλο σας) και ξεκινάτε το μαραθώνιο μέσα από τα εννιά επίπεδα του παιχνιδιού. Ας τα δούμε λοιπόν ένα προς ένα...

Επίπεδο πρώτο. Βαθμός δυσκολίας 4/10 (πολύ εύκολο). Στο επίπεδο αυτό μόλις έχετε εισέλθει στο στρατόπεδο του αντιπάλου. Ενα τζιπ θα κάνει την εμφάνισή του, με μια εντυπωσιακή ξανθιά να το οδηγεί. Χωρίς να χάσετε λοιπόν καιρό, ανεβείτε στο τζιπ και συλλέξτε τα κλειδιά που θα συναντήσετε.

Δευτερόλεπτα πριν από την τελική αναμέτρηση και το μισητό σε όλους game over κάνει την εμφάνισή του στις οθόνες σας. Αργκ! (και άλλα που δεν γράφονται εδώ). Ψυχραιμία. Εφτασε η ώρα να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Θα σας βοηθήσουν να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι και να δείτε το όνομά σας να φιγουράρει στον πίνακα των καλύτερων scorers.

Με αυτό τον τρόπο προστατεύεστε επαρκώς από τους αντιπάλους που, οπλισμένοι με αυτόματα, προσπαθούν να σας ανακόψουν την πορεία. Οταν το τζιπ σταματήσει μετά από λίγο, κατεβείτε και πυροβολήστε τους μπλε οπλισμένους στρατιώτες, αρχίζοντας από αυτόν που βρίσκεται κάτω - κάτω. Παράλληλα πρέπει να καλύπτεστε επαρκώς για να αποφεύγετε τις ριπές των πολυβόλων.

Συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά, μέχρι να συναντήσετε το τανκ. Οπισθοχωρήστε λιγάκι προς τα αριστερά, κάθε φορά που το τανκ σας πλησιάζει. Πυροβολήστε το πολλές φορές μέχρι να εκραγεί. Προσοχή στο τέλος, διότι σε μια απεγνωσμένη του προσπάθεια ο οδηγός του τανκ ρίχνει μια χειροβομβίδα.

Αφού την αποφύγετε, συνεχίστε δεξιά και ανεβείτε τη σκάλα που θα δείτε. Στη μέση της περίπου σταθείτε και πυροβολήστε τον εχθρό που υπάρχει πάνω και δεξιά. Ανεβείτε μέχρι επάνω και μπείτε στην είσοδο.

Σταθμός αγοράς εφοδίων (1)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα, με σειρά προτεραιότητας: THREE WAY / FIRE / EXTRA AMMO / BARRIERS

Επίπεδο δεύτερο. Βαθμός δυσκολίας 6/10 (μέτριο).

Ξαναντικρίζετε σχεδόν αμέσως ακόμη ένα τανκ. Αντιμετωπίστε το με τον ίδιο τρόπο όπως και το προηγούμενο, προσέχοντας παράλληλα τους εχθρούς που υπάρχουν στην επάνω από το τανκ πλατφόρμα. Συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά, μέχρι να συναντήσετε ένα ίσιωμα με μια σκάλα να οδηγεί προς τα κάτω και ένα πυροβόλο στα δεξιά της. Ξαπλώστε πάνω στο ίσιωμα και σκοτώστε τον εχθρό, πυροβολήστε στη συνέχεια την καταπακτή που σκεπάζει τη σκάλα και κατεβείτε την. Προσέξτε εδώ, διότι ο διάδρομος είναι πολύ κοντός και δεν μπορείτε να σταθείτε όρθιοι, πρέπει λοιπόν να σέρνεστε. Οι αντίπαλοί σας, που κινούνται οριζόντια, είναι γρηγορότεροι από εσάς, γι' αυτό δεν πρέπει να χάνετε χρόνο καθώς κατεβαίνετε. Οταν περάσετε, πηδήξτε επάνω στις πλατφόρμες και αντιμετωπίστε τους αντιπάλους σας. Πρώτα κτυπήστε τον πάνω δεξιά, μετά το μεσαίο και τέλος τους





υπόλοιπους δύο - το τριπλό όπλο ενδείκνυται για την περίπτωση. Πηδήξτε επάνω στη ζώνη μεταφοράς και καταστρέψτε την, πέφτοντας έτσι επάνω στην επόμενη και ούτω καθεξής. Από την τελευταία ζώνη, πηδήξτε μέσα στην τρύπα που βρίσκεται αριστερά από το τανκ. Σταθείτε κάτω από αυτό και πυροβολήστε το, αποφεύγοντας και τυχόν χειροβομβίδες. Μετά ανατινάξτε το σκέπασμα της σκάλας, κατεβείτε την προσέχοντας για επερχόμενους στρατιώτες και στη συνέχεια προχωρήστε δεξιά στην είσοδο.

Σταθμός εφοδίων (2)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα, με σειρά προτεραιότητας: HOMING MISSILES / THREE WAY / FIRE / EXTRA AMMO

Επιπεδο τρίτο. Βαθμός δυσκολίας 7/10 (λίγο δύσκολο). Σκοτώστε τον πρώτο φύλακα και γρήγορα ανεβείτε την πλαγιά, κοντά στο πυροβόλο lazer. Χρησιμοποιήστε το τριπλό όπλο για να το καταστρέψετε. Δώστε πολλή σημασία στους πυραύλους που θα εξαπολυθούν εναντίον σας. Πάντως, προσπαθήστε να φυλάξετε μέρος του τριπλού όπλου για τη συνέχεια.

Συρθείτε προς τα δεξιά αποφεύγοντας τα πυροβόλα και πηδήξτε πάνω στον ανελκυστήρα. Εκεί πρέπει να χρησιμοποιήσετε τους κατευθυνόμενους πυραύλους για να σκοτώσετε τους αντιπάλους σας με τις διαστημικές στολές και τους προωθητήρες. Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε το τριπλό πυροβόλο. Προσπαθήστε να αποφύγετε το πήγαινε - έλα επάνω στις πλατφόρμες, διότι ανεβαίνουν διαρκώς, και ένα λάθος βήμα θα σας στοιχίσει μια ζωή.

Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε το φλογοβόλο ή το τριπλό πυροβόλο για να καταστρέψετε τα κυκλικά πριόνια που σας φράζουν το δρόμο. Προσπαθήστε να παραμείνετε στο ένα μισό της οθόνης και να τα αποφεύγετε τη στιγμή που κατεβαίνουν πλησιάζοντάς σας. Οταν έχετε τελειώσει με αυτά, καταστρέψτε το γιγαντιαίο πριόνι που αρχίζει να κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά και στη συνέχεια σταθείτε στη γωνία για να καταστρέψετε και το δεύτερο. Στις γωνίες είστε σχετικά ασφαλείς.

Για να τελειώσετε και το επίπεδο αυτό, πρέπει να ανατινάξετε το κεντρικό μάτι. Απλά σταθείτε στο κέντρο και πυροβολήστε προς τα επάνω, αποφεύγοντας την τελευταία στιγμή τα πυρά του. Κινηθείτε δεξιά για το επόμενο επίπεδο.

Σταθμός εφοδίων (3)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα, με σειρά προτεραιότητας: EXTRA LIFE / SHOWER / SUPER CHARGE / FIRE / EXTRA AMMO

Επίπεδο τέταρτο. Βαθμός δυσκολίας 5/10 (μέτριο)

Η διαδρομή σας είναι σχετικά ευθεία, με λίγα σκαμπανεβάσματα. Συνεχίστε να προχωράτε προς τα δεξιά, καταστρέφοντας τανκς και στρατιώτες στην πορεία σας.

Για τα τανκς χρησιμοποιήστε τη γνωστή τακτική του κτυπήματος και της υποχώρησης. Εδώ μπορείτε να συλλέξετε αρκετά κλειδιά και, επειδή το επίπεδο είναι εύκολο, σταθείτε και "καθαρίστε" κάθε αντίπαλο.

Μετά από λίγο θα συναντήσετε μια σκάλα, την οποία και θα πρέπει να ανεβείτε. Βρίσκεστε στη συνέχεια σε έναν ανοικτό χώρο, όπου θα σας επιτεθούν συνολικά δέκα αεροσκάφη. Σταθείτε στο δεξί μέρος της οθόνης και πυροβολήστε σαν τρελλοί τα αεροσκάφη που έρχονται προς το μέρος σας, καθώς και προς τα επάνω για να καταστρέψετε εκείνα που απομακρύνονται. Συνεχίστε δεξιά για το επόμενο επίπεδο.

Σταθμός εφοδίων (4)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα, με σειρά προτεραιότητας: EXTRA LIFE / SUPER CHARGE / EXTRA AMMO

Επίπεδο πέμπτο. Βαθμός δυσκολίας 5/10 (μέτριο).

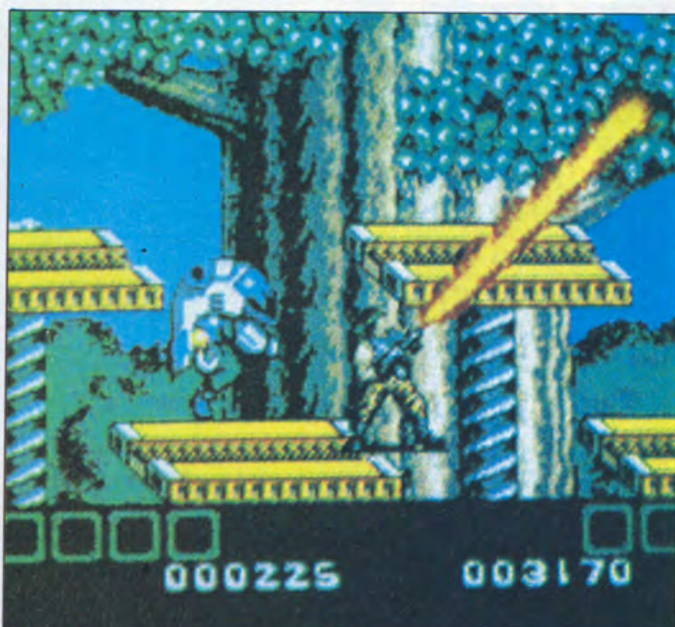
Εδώ αρχίζετε την πορεία σας αντίστροφα. Κινείστε δηλαδή προς τα αριστερά. Αφού κατεβείτε από το θάλαμο, προσέξτε το ελικόπτερο που βρίσκεται λίγο πιο κάτω. Κατεβείτε από κάτω του και χρησιμοποιήστε το τριπλό πυροβόλο για να το καταστρέψετε. Εδώ το φλογοβόλο είναι λιγότερο χρήσιμο. Προχωρήστε με προσοχή, χωρίς να τραβάτε σκόπιμα τους αντιπάλους σας, διότι αλλιώς ένα δεύτερο ελικόπτερο θα εμφανιστεί. Καταστρέψτε την κορυφή και τη βάση της ηλεκτρικής γεννήτριας, πάρτε φόρα και περάστε το μεγάλο κενό και κατεβείτε τη σκάλα.

Καταστρέψτε και τις εκεί ηλεκτρικές γεννήτριες, καθώς και τον άνθρωπο που βρίσκεται κοντά σε αυτές. Ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε τον φύλακα και βγείτε από την έξοδο.

Σταθμός εφοδίων (5)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω υπερόπλα, με σειρά προτεραιότητας: BARRIER / EXTRA AMMO





Επίπεδο έκτο. Βαθμός δυσκολίας 7/10 (λίγο δύσκολο).

Συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά μέχρι να καταστραφεί το έδαφος και να επανεμφανιστούν τα μισητά κυκλικά πριόνια. Καταστρέψτε αρχικά το μεγαλύτερο από αυτά, ενώ θα πρέπει να σέρνεστε στο έδαφος όταν τα πριόνια πλησιάζουν σε απόσταση αναπνοής και σταθείτε όρθιοι για να πυροβολήσετε όταν βρίσκονται μακριά σας. Το μικρότερο από αυτά δεν φτάνει να σας σκοτώσει.

Συνεχίστε να κατεβαίνετε μετά την καταστροφή κάθε πριονιού. Οταν φτάσετε στη βάση θα εμφανιστούν σε μια μεγάλη οθόνη εικόνες των μελών της οικογένειάς σας, που βρίσκονται αλυσοδεμένοι σε κάποιο μακρινό κελί. Εσείς όμως θα πρέπει να ντοπαριστείτε από αυτό το θέαμα και να συνεχίσετε δεξιότερα.

Σταθμός εφοδίων (6)

Αγοράστε κάποιο από τα παρακάτω υπερόπλα, με σειρά προτεραιότητας: THREE WAY / SUPER CHARGE / EXTRA AMMO

Επίπεδο έβδομο. Βαθμός δυσκολίας 8/10 (δύσκολο).

Τα πράγματα σκουραίνουν εδώ! Πρόκειται για ένα επικίνδυνο επίπεδο, όπου εσείς θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλα τα αντανακλαστικά σας, για γρήγορα και αποτελεσματικά κτυπήματα. Η δυσκολία του οφείλεται στο γεγονός ότι πρέπει να καταστρέψετε το γιγαντιαίο πλοίο που θα συναντήσετε, ενώ παράλληλα να αποφύγετε τα πυρά των φρουρών. Τα μεγάλα κανόνια του πλοίου ρίχνουν πυραύλους, ενώ τα μικρότερα σφαίρες. Προσπαθήστε να καταστρέψετε τα μικρά πρώτα. Συνεχίστε δεξιότερα για να βγείτε από την έξοδο.

Σταθμός εφοδίων (7)

Προτιμήστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα: THREE WAY / SUPER CHARGE / EXTRA AMMO

Επίπεδο όγδοο. Βαθμός δυσκολίας 6/10 (μέτριο).

Εδώ θα πρέπει να ανεβείτε μια σειρά από μεγάλες σκάλες. Προτιμήστε μια από τις δύο ακριανές, καθώς έτσι θα αποφύγετε πυρά από μια πλευρά. Προσοχή χρειάζεται όταν αντιληφθείτε πως στρατιώτες σκαρφαλώνουν και σας πλησιάζουν. Πρέπει οπωσδήποτε να τους εξολοθρεύσετε, χρησιμοποιώντας καλύτερα το τριπλό πυροβόλο. Στην κορυφή θα σας επιτεθεί ένα τεράστιο φίδι. Αυτό κινείται τριγύρω, σας πλησιάζει ρίχνοντας σφαίρες και μετά απομακρύνεται στο κέντρο της οθόνης. Αποφύγετέ το πηδώντας από πάνω του και πυροβολώντας το. Μετά την καταστροφή του, ο δρόμος για το τελευταίο επίπεδο θα είναι πια ανοικτός.

CHEATS

Στον Spectrum, αποκτήστε το φλογοβόλο πηδώντας για να το πάρετε. Κρατήστε το fire πατημένο και πηδήξτε αμέσως δεξιά για το επόμενο όπλο. Αμέσως θα αποκτήσετε 999 οβίδες για το φλογοβόλο σας. Αν διαθέτετε Commodore 64, τότε στην αρχική οθόνη πληκτρολογήστε SIAMESE για να αποκτήσετε έτσι άπειρες ζωές. Στην έκδοση του παιχνιδιού για κασέτα, όταν σας ζητηθεί να κάνετε rewind στο κασετόφωνο, απλά φορτώστε το επόμενο κομμάτι. Αποκτάτε έτσι πρόσβαση στο επόμενο επίπεδο και επιπλέον ζωές.

Τέλος, οι φίλοι της Amiga μπορούν να κάνουν το ίδιο, δίνοντας στην αρχική οθόνη το απαράμιλλο ITSEASYWHENYOUKNOWHOW, που θα σας εφοδιάσει με άπειρα continue credits.

Σταθμός εφοδίων (8)

Προτιμήστε κάποιο από τα παρακάτω όπλα: SUPER CHARGE / THREE WAY / EXTRA AMMO / EXTRA LIFE

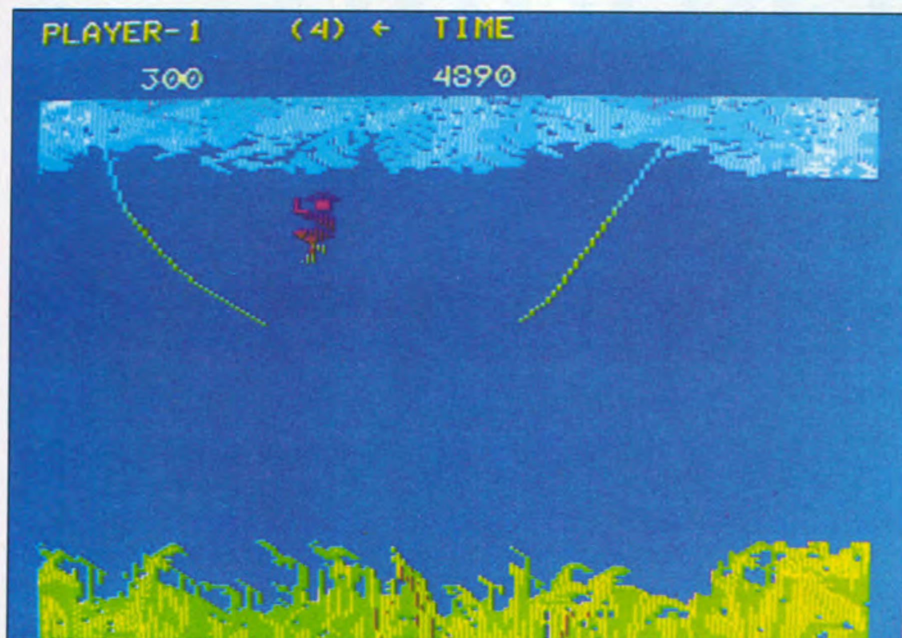
Επίπεδο ένατο. Βαθμός δυσκολίας 7/10 (λίγο δύσκολο). Αρχίζετε και πάλι από τα δεξιά, κινούμενοι προς τα αριστερά. Αρχικά θα συναντήσετε πολλά κεφάλια τεράτων, που σας ανακόπτουν την πορεία. Δεν είναι και τόσο επικίνδυνα, αλλά είναι πάρα πολλά. Οι σφαίρες που πετούν αποφεύγονται δύσκολα, γι' αυτό συρθείτε στο έδαφος πολλές φορές και χρησιμοποιήστε τα όπλα σας με ταχύτητα. Μετά από μια στενή είσοδο, θα συναντήσετε τον τελικό σας αντίπαλο, τον King Crimson. Πρόκειται για ένα τεράστιο κεφάλι που σας πετάει σκουλήκια και μυαλά. Ξαπλώστε στο δεξί άκρο της οθόνης και κτυπήστε τα σκουλήκια και τα μυαλά, καθώς και τον Crimson όταν σας πλησιάζει.

Μετά από λίγο θα παραμείνει μονάχα ο εγκέφαλός του. Με μερικά ακόμη γρήγορα και αποφασιστικά κτυπήματα, η οικογένειά σας θα ελευθερωθεί. Απολαύστε την τελική οικογενειακή σκηνή με το ηλιοβασίλεμα (πολύ ρομαντικά όλα αυτά...).

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

JUNGLE HUNT

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
FORMATS	5 1/4
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ATARISOFT

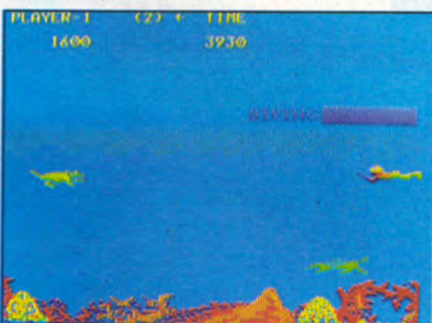


Δεν ξέρω πώς σας ήρθε να πάτε για διακοπές στη ζούγκλα, αλλά τώρα πρέπει να τα βγάλετε πέρα με τις φασαρίες που προκάλεσε η εξωτική σας διάθεση. Μια ομάδα, συμπαθεστάτων κατά τα άλλα, κανίβαλων, απήγαγαν την κοπέλα σας και τώρα είστε εσείς που πρέπει να την ελευθερώσετε. Πράγμα που δεν είναι καθόλου εύκολο, γιατί απ' τη μια οι κανίβαλοι έχουν στρώσει τραπέζι και απ' την άλλη, ακόμη κι αν καταφέρετε να ελευθερώσετε την καλή σας, μη νομίζετε ότι η όλη υπόθεση θα περάσει στα "ψιλά". Το τι έχετε να ακούσετε που την κουβαλήσατε εκεί κάτω δεν λέγεται.

Ξεκινάτε την αποστολή της διάσωσης πηδώντας απ' το ένα στο άλλο στα σκίνα που αιωρούνται στο πάνω μέρος της πρώτης οθόνης, και μόλις πιάσετε και το τελευταίο σκίνο, πηδάτε στο ποτάμι που κυλάει από κάτω σας.

Εδώ θα χρειαστεί μάλιστα να κολυμπήσετε αντίθετα στο ρεύμα του ποταμού, ενώ μια παρέα κροκόδειλων είναι πρόθυμη να σας κάνει παρέα. Και επειδή η καλή παρέα θέλει και καλό μεζέ, και μια και δεν νομίζω να τους βρίσκεται τίποτα άλλο πρόχειρο για φαγητό, καλά θα κάνετε να κολυμπήσετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, για να φτάσετε στο τέλος και αυτής της οθόνης. Ακολουθεί ένα δύσκολο επίπεδο, όπου τρέχετε αποφεύγοντας κάτι μεγάλες κοτρόνες που κατρακυλούν κυνηγώντας σας, ενώ τέλος, λίγο πριν συναντήσετε την αγαπημένη σας, θα πρέπει να δώσετε ένα γερό μάθημα στους κανίβαλους που τόλμησαν να την πάρουν από κοντά σας.

> Μπορεί ο Ταρζάν να είναι ο βασιλιάς της ζούγκλας, αλλά και ο ήρωάς μας στο παιχνίδι αυτό δεν πάει πίσω.

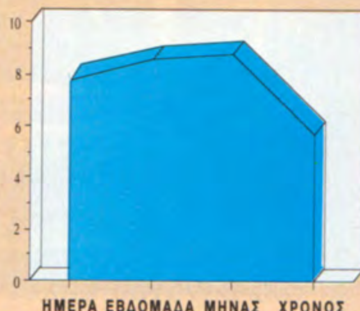




Το Jungle Hunt είναι ένα coin-op conversion του παλιού παιχνιδιού της Taito. Διαθέτει απλά γραφικά, διάφορους συνδυασμούς χρωμάτων και αρκετά καλό ήχο. Ξεχωρίζει το ευχάριστο gameplay.

• Ξ. Αδαμαντίδης

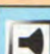
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, αλλά διαθέτουν ζωντανά χρώματα, δίνοντας έτσι μια όμορφη άποψη του περιβάλλοντος της ζούγκλας.

ΓΡΑΦΙΚΑ 72%



Ο ήχος του παιχνιδιού, χωρίς να εντυπωσιάζει, είναι ικανοποιητικός.

ΗΧΟΣ 75%



Η ποικιλία του gameplay στις διάφορες πίστες εξασφαλίζει το ενδιαφέρον του παιχνιδιού.

GAMEPLAY 87%



Ενα παιχνίδι που δεν κρύβει τα χρόνια του, αλλά παρόλα αυτά συνεχίζει να παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον.

ΓΕΝΙΚΑ 81%

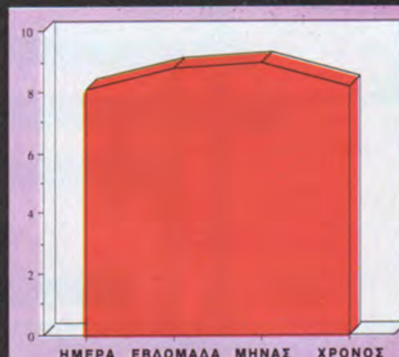
ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΗΧΟΥ

Το Jungle Hunt υποστηρίζει τις κάρτες CGA και EGA.

PROHIBITION

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
FORMATS	5 1/4
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	INFOGRAMES





Ικανοποιητικά γραφικά που συμβάλλουν στην απόδοση της ατμόσφαιρας του PROHIBITION.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Ο ήχος είναι μέτριος, περιορίζεται στο επίπεδο των "μπιπς".

ΗΧΟΣ 70%

Η πλούσια δράση και η ποικιλία του παιχνιδιού συνθέτουν ένα εθιστικό gameplay.

GAMEPLAY 87%

Πολύ καλή η γενική εντύπωση. Αλλωστε, μην ξεχνάτε ότι είναι ένα παιχνίδι για PC συμβατά.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Ανατολική ακτή, Νέα Υόρκη 1931, εποχή της ποτοαπαγόρευσης, μουντή ατμόσφαιρα, λαμπτήρες γκαζιού στους δρόμους, αυτοκίνητα με βαρείς νικέλινους προφυλακτήρες και φθαρμένα δερμάτινα καθίσματα. Εσείς, με σηκωμένο το γιακά της καπαρτίνας και φορώντας βαθιά τη μαύρη ρεπούμπλικα, αφήνετε το βλέμμα σας να χαθεί στην απλωσιά της πυκνής ομίχλης. Γνωρίζετε πολύ καλά ότι από ώρα σε ώρα θ' ακούσετε στο βρεγμένο από την υγρασία της νύχτας πεζοδρόμιο τα βήματα των μελών της αντίπαλης συμμορίας.

Νιώθετε καλά; Η δράση αρχίζει.

Το παιχνίδι παίζεται με τρόπο παρόμοιο μ' αυτόν του Operation Wolf. Στην οθόνη εμφανίζεται ένας στόχος και εσείς πρέπει να εξουδετερώσετε τους αντιπάλους σας, αφού τοποθετήσετε το στόχο κατάλληλα μέσα στην οθόνη και αδειάσετε τα όπλα σας επάνω τους. Τα αρκετά προσεγμένα σκηνικά του παιχνιδιού, όπως οι προσόψεις καταστημάτων εποχής, τα γκαράζ, τα μηχανουργεία, οι στενοί δρόμοι, προσθέτουν στην υποβλητική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αλλά συγχρόνως προσφέρουν πολλές κρυψώνες στους εχθρούς σας που καραδοκούν να σας πυροβολήσουν μόλις σας δουν να πλησιάζετε. Κι όταν τύχει να τους πλησιάσετε, δεν θα σας πουν βέβαια "κούκου" (!), αλλά θα σας κάνουν κατά πολύ βαρύτερους με το μολύβι που θα σας φορτώσουν. Γι' αυτό πρέπει να είστε σε διαρκή ετοιμότητα, να ελέγχετε εξονυχιστικά όλη την έκταση της οθόνης και μόλις δείτε κάποιον μισοκρυμμένο πίσω από ένα παράθυρο με το όπλο στα χέρια, δώστε του να καταλάβει. Θα σας δυσκολέψουν λίγο οι "μουλωχτοί" (!) γκάνγκστερς, που σας πυροβολούν χωρίς να φαίνονται στην οθόνη. Εσείς πρέπει να βιαστείτε και να βρείτε γρήγορα τις θέσεις τους, ενώ ένα βέλος που εμφανίζεται σας δείχνει την κατεύθυνση όπου πρέπει να κινηθείτε.

> Ενα δυνατό coin-op conversion με έντονα τηλεοπτική δράση

Το παιχνίδι είναι σε γενικές γραμμές πολύ καλό, μια ακόμη επιτυχημένη δουλειά της γαλλικής εταιρίας Infogrames, μια εταιρία που μας έχει συνηθίσει σε παιχνίδια που μπορεί να μην γίνονται τα hits της χρονιάς, αλλά διαθέτουν εγγυημένα ένα υψηλό standard ποιότητας.

Η εξαντλητική δράση που χαρακτηρίζει το παιχνίδι απ' την αρχή μέχρι το τέλος του είναι αυτή που κλέβει την παράσταση. Το Prohibition χαρίζει έντονες συγκινήσεις και συνεπαίρνει τον παίκτη με την επιβλητική του ατμόσφαιρα.

• Ξ. Αδαμαντίδης

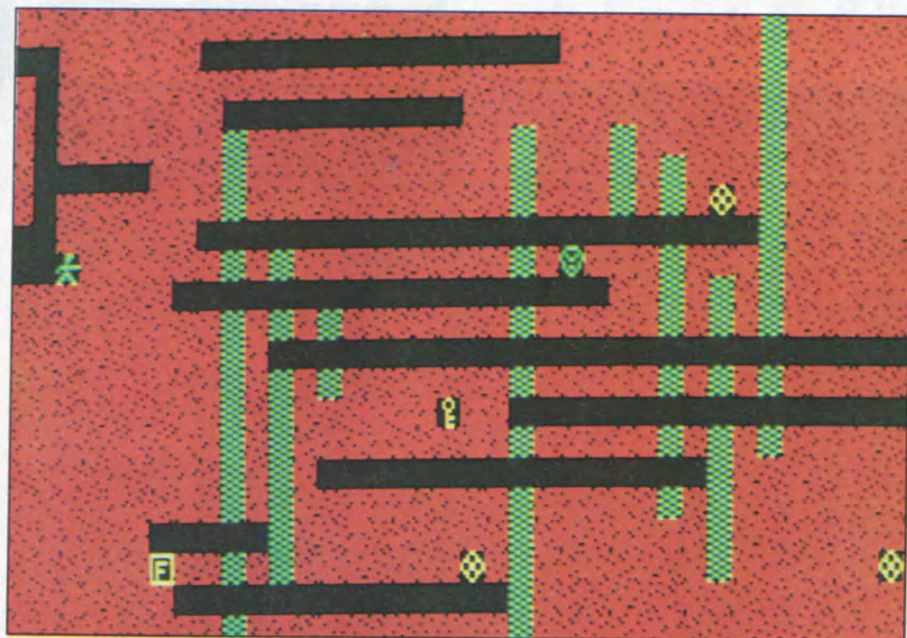




ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΗΧΟΥ

Το Prohibition υποστηρίζει CGA, αλλά παίζεται και σε Hercules με εξομοιωτή SIMCGA.

MAZE ADVENTURES



ΕΙΔΟΣ	COMPILATION
FORMAT	3,5
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PRISM LEISURE CORPORATION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια αξιοπρόσεκτη συλλογή για όσους αγαπούν τα παιχνίδια αυτού του είδους.

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ 77%

Το Maze Adventures είναι μια συλλογή για PC συμβατά, που περιλαμβάνει τα παιχνίδια: Diamond Digger, Block Five, Rogue Runner και Maze Machine. Ο τίτλος της συλλογής είναι λίγο παραπλανητικός, γιατί δεν πρόκειται για adventures παιχνίδια, αλλά για platform games με έντονο το στοιχείο της περιπέτειας.

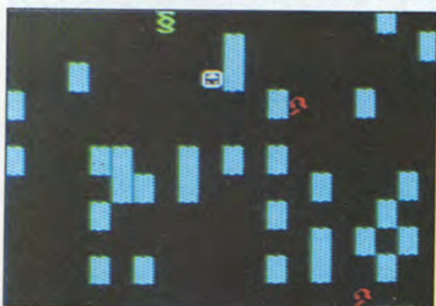
Στο Diamond Digger παίρνετε το ρόλο ενός βετεράνου τυχοδιώκτη που η μοίρα τον έφερε να ψάχνει για διαμάντια σ' ένα εγκαταλελειμμένο αδαμαντωρυχείο. Προχωράτε στα τούνελς του αδαμαντωρυχείου ή σκάβετε καινούρια, κατευθυνόμενοι πάντα προς τα εκεί που υπάρχουν διαμάντια. Προσέχετε όμως γιατί ένα φάντασμα, που δεν φαίνεται να χάρηκε πολύ με την επίσκεψή σας στο καταφύγιό του, σας κυνηγά και ένα άγγιγμά του είναι αρκετό για να τελειώσετε το παιχνίδι. Προσπαθήστε λοιπόν να μαζέψετε όλα τα διαμάντια, ακολουθώντας τέτοια διαδρομή ώστε να αποφεύγετε το φάντασμα.

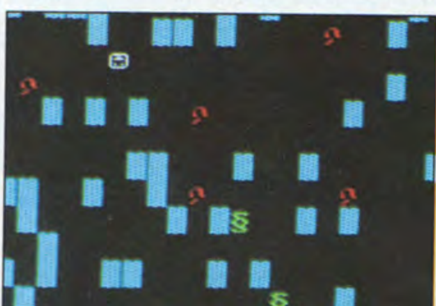
> Τέσσερα παιχνίδια στη... συσκευασία ενός!

Δεύτερο είναι το Block Five, ένα διανοητικό παιχνίδι που σας προκαλεί να παγιδεύετε τον υπολογιστή σας συνδυάζοντας πέντε από τα Χ σας στη σειρά πάνω σ' ένα πλαίσιο χωρισμένο σε τετραγωνάκια, εμποδίζοντας συγχρόνως τον υπολογιστή σας να κάνει το ίδιο. Πρόκειται για μια παραλλαγή της γνωστής μας τρίλιζας, που όμως, καθώς παίζεται με περισσότερα "πούλια" και πιο πολλούς συνδυασμούς και επειδή αντίπαλός σας είναι ο computer που παίζει έξυπνα με σκοπό μόνο να σας νικήσει, το παιχνίδι είναι μια πρόκληση.

Rouge Runner λέγεται το επόμενο παιχνίδι που μοιάζει κάπως με το Diamond Digger. Στην οθόνη που εμφανίζεται βρίσκεστε κλεισμένος σ' ένα λαβύρινθο, ο οποίος όμως εμφανίζεται μόνο για πέντε δευτερόλεπτα και μετά εξαφανίζεται αφήνοντάς σας να βρείτε το δρόμο για την έξοδο από μνήμης. Παράλληλα, πρέπει να μαζεύετε διάφορα αντικείμενα διασκορπισμένα στους διαδρόμους του λαβύρινθου. Τελευταίο είναι το Maze Machine, ένα πρόγραμμα-επεξεργαστής, που δίνοντάς του δικές σας παραμέτρους κατασκευάζει λαβύρινθους, πρωτότυπους κάθε φορά. Μπορείτε να λύσετε το λαβύρινθο επάνω στην οθόνη, είτε καλύτερα αφού τον τυπώσετε με τον εκτυπωτή σας. Αν σας αρέσει να λύνετε λαβύρινθους και διαβάζετε περιοδικά που δημοσιεύουν τέτοιου είδους παιχνίδια και σπαζοκεφαλιές, το Maze Machine θα είναι για σας μια πολύ ευχάριστη έκπληξη.

• Ξενοφώντας Αδαμαντίδης





ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΗΧΟΥ

Το Maze Adventures υποστηρίζει την κάρτα γραφικών Hercules μέσω εξομοιωτή κάρτας CGA, τύπου SIMCGA.

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ______
ΠΟΛΗ______ Τ.Κ.______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ...



ATTAXX

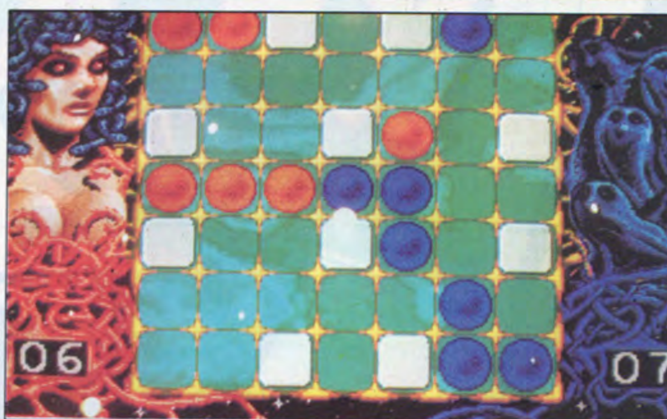


Το "Attaxx" είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί τελευταία στις αίθουσες των arcades, αν και θυμίζει κάπως το γνωστό μας επιτραπέζιο παιχνίδι "Reversi".

Το παιχνίδι παίζεται σε ένα τετράγωνο ταμπλό πάνω στο οποίο αρχικά υπάρχουν τέσσερα "πιόνια" στις γωνίες του τετραγώνου (δύο για κάθε αντίπαλο) και μερικά "μπλοκαρισμένα" τετράγωνα, πάνω στα οποία δεν μπορούν να τοποθετηθούν πιόνια. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να έχετε περισσότερα πιόνια στο ταμπλό απ' ό,τι ο αντίπαλός σας όταν αυτό έχει γεμίσει.

Αν τα καταφέρετε, τότε παίρνετε bonus χρόνο και περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Αν όχι, τότε ξαναπαίζετε το ίδιο επίπεδο από την αρχή με όσο χρόνο σας έχει απομείνει. Οταν ο διαθέσιμος χρόνος τελειώσει, τότε εμφανίζεται το μισητό "Game Over".

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάθε παίκτης, με τη σειρά του, μπορεί να διαλέξει ένα από τα πιόνια του και να το



THUNDER FOX

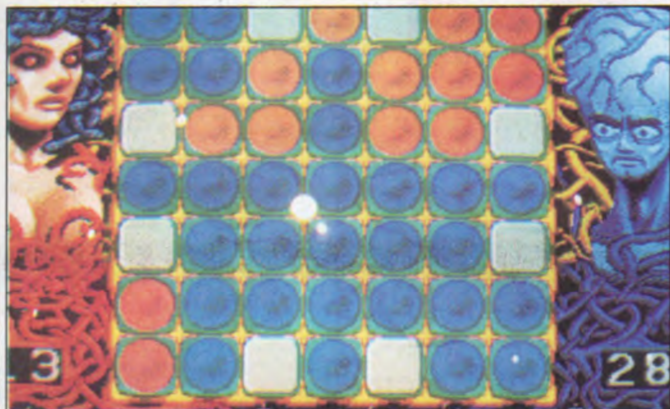


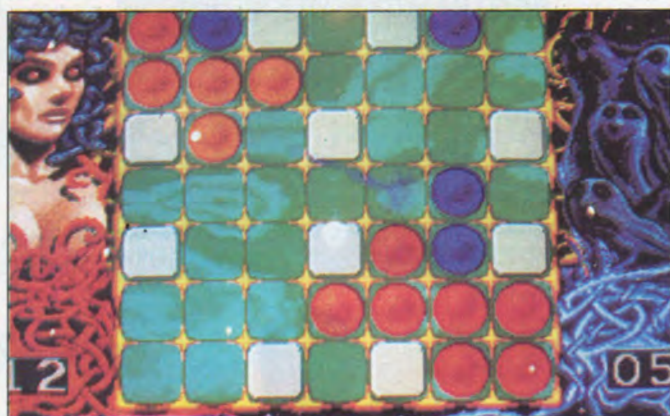
Ως τώρα έχετε ηγηθεί πολλών ομάδων που έχουν αναλάβει επικίνδυνες αποστολές: Ελευθέρωση αιχμαλώτων πολέμου, ματαίωση των σχεδίων του εχθρού, ανατροπή δικτατορικών καθεστώτων, ακόμη και αποστολές σε άλλους πλανήτες και ηλιακά συστήματα.

Τώρα που έχετε αποκτήσει αρκετή πείρα, καλείστε να ηγηθείτε της ομάδας "Thunder Fox", η οποία έχει ως στόχο να επεμβαίνει σε περιπτώσεις τρομοκρατικών επιθέσεων. Στην πραγματικότητα θα είστε συνήθως το μόνο μέλος της ομάδας αυτής, αν και μπορείτε να στρατολογήσετε κι ένα δεύτερο μέλος για να πολεμήσει μαζί σας, αλλά μην περιμένετε να είναι ιδιαίτερα υπάκουο.

Το παιχνίδι είναι ένα ακόμη shoot 'em up όπου οι εχθροί εμφανίζονται σε μεγάλους αριθμούς απ' όλες τις κατευθύνσεις. Για να τους εξουδετερώσετε, αρχικά έχετε στη διάθεσή σας μόνο τις γροθιές σας, αλλά καθ' οδόν μπορείτε να μαζέψετε πιο ισχυρά όπλα. Σε κάθε περίπτωση όμως τα πυρομαχικά σας είναι περιορισμένα, οπότε είναι καλό να χρησιμοποιείτε

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.





μετακινήσει μια ή δυο θέσεις προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, αρκεί το τετράγωνο το οποίο θα επιλεγεί να είναι άδειο. Αν το πιόνι μετακινηθεί κατά μία θέση, τότε θα αφήσει ένα αντίγραφό του στη θέση όπου βρισκόταν. Οταν τώρα ένα πιόνι μετακινηθεί, "καταλαμβάνει" όλα τα εχθρικά πιόνια που βρίσκονται σε θέσεις γειτονικές με τη θέση στην οποία μετακινείται. Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορείτε να αποκτήσετε αριθμητική υπεροχή έναντι του αντιπάλου σας, θα πρέπει όμως να προσέχετε γιατί κι αυτός κινείται προς την ίδια κατεύθυνση. Οι κανόνες του παιχνιδιού μπορεί να είναι πολύ απλοί, αλλά όταν έρθει η στιγμή να τους εφαρμόσετε για να κερδίσετε τον αντίπαλό σας, θα διαπιστώσετε ότι εμφανίζονται αρκετές δυσκολίες. Τα τρία πρώτα επίπεδα είναι βέβαια αρκετά εύκολα, αλλά για να προχωρήσετε πιο πέρα θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση και στρατηγικές ικανότητες για να μπορέσετε να τα βγάλετε πέρα.

Τα γραφικά δεν είναι ιδιαίτερα αξιόλογα, αλλά κάνουν τη δουλειά τους και διαθέτουν αρκετές όμορφες λεπτομέρειες, όπως η Μέδουσα που κάνει μορφασμούς ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού, ενώ το ίδιο ισχύει και για τον ήχο (αν και το γέλιο που ακούγεται όταν ο υπολογιστής κάνει μια καλή κίνηση δεν θα έπρεπε να είναι τόσο σαρκαστικό). Το gameplay, τέλος, είναι προσεγμένο και εθιστικό, και θα ενθουσιάσει τους φίλους αυτού των παιχνιδιών αυτού του είδους.



τις γροθιές σας για να απαλλαγείτε από τους λιγότερο επικίνδυνους αντιπάλους. Αν έρθετε σε επαφή με κάποιον αντίπαλο ή με εχθρικά πυρά, τότε η ενέργειά σας μειώνεται, και μόλις μηδενιστεί χάνετε μια ζωή. Ζωή χάνετε επίσης αν πέσετε σε κάποια από τις πολυάριθμες παγίδες που υπάρχουν στο παιχνίδι. Στο τέλος κάθε επιπέδου βρίσκεται ο κλασικός μεγάλος κακός, για την αντιμετώπιση του οποίου είναι απαραίτητα κάποια ισχυρά όπλα. Ευτυχώς το μηχάνημα είναι αρκετά τίμιο ώστε να σας προμηθεύσει μερικά, αν διαπιστώσει ότι δεν έχετε.

Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού θα ελέγχετε ένα sprite με τη μορφή ανθρώπου, αλλά υπάρχουν και τμήματα στο παιχνίδι όπου ελέγχετε ένα σκάφος - οι εχθροί σας αλλάζουν κι αυτοί με τη σειρά τους, βέβαια - και στα τμήματα αυτά θα θυμηθείτε τις τεχνικές που μάθατε στα διαστημικά shoot 'em ups. Συνήθως τα τμήματα αυτά είναι εύκολα, και αποτελούν μια καλή ευκαιρία να χαλαρώσετε από τη γενική ένταση που επικρατεί. Τα sprites του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και το animation τους αρκετά καλό. Μερικές κινήσεις μάλιστα του κεντρικού χαρακτήρα θυμίζουν το "Strider". Τα background graphics είναι επίσης όμορφα και συνοδεύονται από εφέ, π.χ. εκρήξεις, μόνο που μερικές φορές τα εφέ αυτά έχουν σαν αποτέλεσμα να γίνεται το παιχνίδι πιο αργό. Τα ηχητικά εφέ είναι επιτυχημένα, ενώ το gameplay είναι ό,τι θα περιμένατε από ένα shoot 'em up, τίποτε λιγότερο ή περισσότερο, εκτός ίσως από το ότι διαθέτει λίγη ποικιλία παραπάνω από τα συνηθισμένα...

HIGH TECHNOLOGY

H TECH

HIGH TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΜΕ ΦΩΝΗ

Αν σας ενθουσιάζει η ιδέα να αποτυπώνετε στις φωτογραφίες σας εκτός από εικόνες και φωνή, τότε η Mavica θα σας ενθουσιάσει. Η Sony εφοδίασε την κάμερα αυτή μ' ένα floppy 2" που αποθηκεύει εικόνα, καθώς και 10 δευτερόλεπτα ήχου (φωνής ή μουσικής). Δείτε και ακούστε τις φωτογραφίες σας στην TV με τη μονάδα remote control. Θα σας κοστίσει ενδεχομένως κάτι παραπάνω, αλλά είπαμε, φωνή είναι αυτή! Στην Αμερική κοστίζει περίπου 150.000 δρχ. Στην Ελλάδα αγνοείται.





ΓΙΑ ΤΕΜΠΕΛΗΔΕΣ

Η γνωστή σε όλους σας NINTENDO παρουσίασε ένα σύστημα που επιτρέπει στον gamer να παίζει χωρίς να χρησιμοποιεί τα χέρια του! Το σύστημα δουλεύει χρησιμοποιώντας τις μεταβολές στην πίεση του αέρα, καθώς και τις κινήσεις του σαγονιού... Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας; Τιμή περίπου 28.000 δρχ. NINTENDO OF AMERICA Inc., BOX 97032, REDMOND, WA 98073-9732, USA.



ΚΑΙ ΦΟΡΗΤΑ ΚΑΙ HI-FI

Model eleven ονομάζεται το φορητό σύστημα ηχείων της Cambridge SoundWorks. Αποτελείται από ένα ζεύγος δορυφόρων δύο δρόμων, ένα τρικάναλο ενισχυτή, σύστημα τροφοδοσίας AC και 12 V, καθώς και μια βαλίτσα που παίζει το ρόλο subwoofer! Συνδέστε λοιπόν το φορητό σας CD player ή κασετόφωνο και απολαύστε. Μην ξεχνάτε όμως ότι οι απολαύσεις κοστίζουν κάτι παραπάνω... Σ' αυτή μάλιστα την περίσταση το τίμημα είναι 123.000 δρχ. CAMBRIDGE SOUNDWORKS Inc., 154 CALIFORNIA ST., NEWTON, MA 02158.

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

• Δ. Παυλής



ΟΧΗΜΑ ΠΑΝΤΟΣ ΕΔΑΦΟΥΣ

Το Hovercraft είναι ένα όχημα σχεδόν άγνωστο στη χώρα μας. Ωστόσο οι επιδόσεις του είναι αξιοθαύμαστες. Κινείται με άνεση σε χώμα, λάσπη, βράχια, γρασίδι, λίμνες, ποτάμια, θάλασσα, άμμο, πάγο ή χιόνι. Μπορεί να μεταφέρει 2 ή 3 άτομα, η ιπποδύναμή του είναι 35-64 HP και η ανώτατη ταχύτητά του φτάνει τα 75 km/h. Φυσικά για Ι.Χ. θα σας πέσει λιγάκι ακριβό. Σίγουρα όμως είναι χρήσιμο σαν όχημα άμεσης επέμβασης σε περιπτώσεις ανάγκης. SCAT HOVERCRAFT Inc., 6865 N.W. 36th Avenue. Miami, Florida.

ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ ΤΗΛΕΣΚΟΠΙΟ

Αν θέλετε να εξερευνήσετε τους βυθούς χωρίς να βραχείτε, αυτό το τηλεσκόπιο είναι σίγουρα ό,τι χρειάζεστε. Το μήκος του φτάνει τα 2,2 m και μπορείτε να χρησιμοποιείτε το εξάρτημα της δεξιάς γωνίας ή να κοιτάτε απευθείας μπροστά. Η δυνατότητα μεγέθυνσης στο νερό είναι 1,33 x. Τιμή περίπου 180.000 δρχ. EDMUND SCIENTIFIC COMPANY 101 E. GLOUCESTER PIKE, BARRINGTON, NJ 08007-1380 USA.





SUPER ΛΕΞΙΚΟ

Η ηλεκτρονική έκδοση ενός πολύ καλού λεξικού είναι πια γεγονός. Το γερμανόφωνο Langescheidt "φορά τα chips του" και γίνεται alpha 40. Για την ώρα υπάρχει μόνο σε γερμανοαγγλικό και αντίστροφα και γερμανογαλλικό και αντίστροφα. Εκτός από τις 40.000 λέξεις που περιέχει, διαθέτει και μικρή data-bank μέχρι 200 φράσεις και λειτουργεί και σαν απλό calculator. Η τιμή του στη Γερμανία είναι περίπου 30.000 δρχ. SITA DATEN UND KOMMUNIKATIONS-GMBH, AMSELSTIEG 38 D-2080 PINNEBERG, GERMANY.

Video

Γεια σας παίδες. Πώωως τα πάμε; Καλά; Να τι θα δείτε μετά από το Computer Show:

● **του Γ. Κυπαρίσση**

ΤΙΤΛΟΣ: ΙΝΤΙΑΝΑ ΤΖΟΟΥΝΣ ΚΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΤΑΥΡΟΦΟΡΙΑ
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΧΑΡΙΣΟΝ ΦΟΡΝΤ, ΣΩΝ ΚΟΝΝΕΡΥ, ΝΤΕΝΟΜ ΕΛΛΙΟΤ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΤΗΒΕΝ ΣΠΗΛΜΠΕΡΓΚ
ΕΤΑΙΡΙΑ: CIC VIDEO
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 121'

Σαν να μην έφτανε ο ένας Τζόουνς για να αναστατώσει τον κόσμο, τώρα εμφανίζεται και δεύτερος. Είναι ο δόκτορας Τζόουνς, σοβαρός επιστήμονας (ευτυχώς) και πατέρας του Ιντιάνα (πώς έγινε αυτό, δεν ξέρουμε), που μαζί με το γιο του έχουν βαλθεί να ανακαλύψουν το χαμένο Αγιο Δισκοπότηρο, το θρύλο της Χριστιανοσύνης, το οποίο έχει χαθεί από την εποχή της τελευταίας σταυροφορίας. Βέβαια οι δυο Τζόουνς δεν είναι μόνοι. Μπλεγμένοι μέσα στην υπόθεση είναι και οι Γερμανοί, που κάνουν ό,τι μπορούν για να βρεθούν με μερικά έξτρα όπλα στο χέρι, και που ακόμη δεν μπορούν να ξεχάσουν το τι έπαθαν εξαιτίας του στην περίπτωση της Κιβωτού. Ομως άς πάρουμε τα πράγματα από την αρχή:

Ο Ιντιάνα έχει ξαναγυρίσει στο Πανεπιστήμιό του, όπου συνεχίζει να διδάσκει αραιά και πού. Ομως οι σκοτούρες ξαναρχίζουν. Ο προϊστάμενός του τον καλεί για να του αναγγείλει το επόμενο σχέδιο των Γερμανών. Στόχος τους είναι αυτή τη φορά το Αγιο Δισκοπότηρο, το όνειρο κάθε αρχαιολόγου, το οποίο δίνει τεράστια δύναμη - σύμφωνα με τους χριστιανικούς θρύλους - στον κάτοχό του και φυσικά θα δώσει ένα αναμφισβήτητο πλεονέκτημα στον Χίτλερ. Το χειρότερο στην όλη υπόθεση όμως είναι ότι έχει αναμιχθεί άλλος ένας Τζόουνς. Πρόκειται για τον πατέρα του, ο οποίος εκβιάζεται από τους Γερμανούς. Γνωστός ως ένας από τους καλύτερους αρχαιολόγους στον κόσμο (το μήλο κάτω από τη μηλιά...) και κυνηγός του Δισκοπότηρου για χρόνια, ο Δρ Τζόουνς είναι το αντίθετο του γιου του: δεν αγαπά την περιπέτεια και θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε από απλά σοβαρό έως και ...φοβιτσιάρη. Για να τον βρει ο Ιντιάνα, θα περάσει για μια ακόμη φορά από πολλά μέρη του κόσμου. Θα βρεθεί στην Ιταλία, όπου θα περιπλανηθεί στις κατακόμβες, θα πετάξει για τη Γερμανία, όπου θα προσπαθήσει να δραπετεύσει μαζί με τον πατέρα του από έναν πύργο γεμάτο Ναζί και κατόπιν θα κατευθυνθεί προς την τελική τοποθεσία, όπου βρίσκεται ο θησαυρός, για να δοκιμάσει για μια ακόμη φορά τις αρχαιολογικές και ...ακροβατικές του ικανότητες. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, ο Σπήλμπεργκ θα μας δώσει τη δυνατότητα να μάθουμε ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα πράγματα για τη ζωή και τα νεανικά χρόνια του Ιντυ. Γιατί, για παράδειγμα, αγαπά τόσο πολύ εκείνο το μαστίγιο; Από πότε του μπήκε το "μικρόβιο" της αρχαιολογίας και των ριψοκίνδυνων εξερευνήσεων; Ποιες είναι οι σχέσεις πατέρα και γιου; Πολλά ερωτήματα βρίσκουν σιγά σιγά λύση. Κρίμα βέβαια γιατί έχουμε να κάνουμε (κατά τα φαινόμενα τουλάχιστον, μια και πολλά γίνονται) με την τελευταία ταινία της εκπληκτικής τριλογίας που είχαν υποσχεθεί οι Σπήλμπεργκ και Λούκας. Το καλύτερο τα δυο τρομερά παιδιά το άφησαν και εδώ για το τέλος. Τα εφέ ξεπερνούν κάθε προηγούμενο και έχει μείνει πια ιστορικός ο αριθμός των 6.000 τεχνητών ποντικών που χρησιμοποιήθηκαν για τις σκηνές μέσα στους υπονόμους. Αλλά γιατί σας τα λέω όλα αυτά; Αν έχετε τελειώσει το παιχνίδι της Lucasfilm, τότε τα ξέρετε καλύτερα από μένα. Είτε το έχετε δει το έργο είτε όχι, πάντως καλό είναι να το πάρετε στο βίντεο και θα το βρείτε σίγουρα όταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές, μια και κυκλοφορεί ήδη από το Δεκέμβρη. Δεν θα πρέπει να παραλείψω εξάλλου την παρουσία του αγαπημένου μου Τζεημς Μποντ, ο οποίος κυριολεκτικά κλέβει την παράσταση στο ρόλο του ταλαιπωρημένου γερο-σοφού. Δώστου να καταλάβει, Ιντυ!



Review

ΤΙΤΛΟΣ: ΝΟΥΚΙ
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΓΚΛΥΝΙΣ ΤΖΩΝΣ, ΡΟΝΑΛΝΤ ΦΡΑΝΣ, ΣΤΗΒ ΡΕΗΛΣΜΠΑΚ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΙΑΣ ΟΝΤΕΝΤΑΛ
ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/20-20 VISION
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 101'



Η αρχή ήταν να μην γίνει. Ετσι κι έγινε, άντε να τη σταματήσεις. Από τότε που ο Ε.Τ κατέβηκε για πρώτη φορά στα μέρη μας, έχουμε πήξει στους εξωγήινους, οι οποίοι έχουν γίνει χειρότεροι και από τους μετανάστες. Είχαν που είχαν οι Αμερικανοί τις κάθε λογής μειονότητες, τώρα έχουν και τα UFO. Τέλος πάντων... Τη φορά αυτή έχουμε το προσωπικό δράμα του Νούκι, ενός κοντούλη εξωγήινου με τεράστιο κεφάλι και αυτιά, ο οποίος δεν φημίζεται και τόσο για την εξυπνάδα του. Ο Νούκι πάντως δικαιολογείται, μια και δεν κατέληξε στη γη για τουρισμό. Το πρόβλημά του είναι η απαγωγή του μικρού του αδελφού από Αμερικανούς ερευνητές του Διαστήματος, οι οποίοι τον έχουν γεμίσει καλώδια και του κάνουν πειράματα όλο το εικοσιτετράωρο (ποιος του είπε να θέλει να γυρίσει όλο το ηλιακό σύστημα με ωτοστοπ, παιδί πράμα; Δεν του είχαν εξηγήσει ότι τριγυρνούν και δορυφόροι που τους οδηγούν κακοί ερευνητές;). Ο Νούκι ανακαλύπτει τον πλανήτη, αλλά δεν καταφέρνει να βρει τις ακριβείς συντεταγμένες του εργαστηρίου όπου βρίσκεται φυλακισμένο το αδελφάκι του. Ετσι τα θαλασσώνει και προχωρά περισσότερο απ' όσο θα έπρεπε. Αντί λοιπόν να πέσει στην Αμερική, καταλήγει στην καρδιά της Αφρικής! Κι εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Ο καθένας έχει τη δική του γνώμη για την ύπαρξη του Νούκι, του οποίου η αθώα φάτσα δεν φαίνεται να πείθει για τις αγαθές του προθέσεις. Για παράδειγμα, οι άγριοι ιθαγενείς νομίζουν ότι έχουν να κάνουν με ένα διαβολικό θεό, και αρχίζουν να τον κυνηγούν. Ο Αμερικανός επιστήμονας Ερικ Χάρβεϋ πιστεύει ότι έχουμε να κάνουμε με μια ενδεχόμενη απειλή για τη γη και ένας απαίσιος μισθοφόρος τον βλέπει σαν πιθανή πηγή εισοδήματος! Φυσικά, το μόνο που θέλει ο ήρωάς μας είναι να γυρίσει στο σπίτι του. Το μόνο που έχει να κάνει για να υπερασπίσει τον εαυτό του είναι να χρησιμοποιήσει τις σχεδόν μαγικές του δυνάμεις και να ζητήσει βοήθεια από τους δίδυμους Τόκι και Τίκο, οι οποίοι δείχνουν να συμπαθούν το εξωγηινάκι. Ολα αυτά συνθέτουν μια περιπέτεια με πολλά απρόοπτα, που βαδίζει στα χνάρια του "Ε.Τ" και όλων των "Ε.Τ clones" που αντιγράφουν την πιο εμπορική ταινία όλων των εποχών. Αν είστε οπαδοί των "πρωτότυπων", τότε η ταινία δεν είναι για σας, μια και φυσικά δεν συγκρίνεται με το αριστούργημα του Σπήλμπεργκ. Ομως αν σας αρέσουν γενικά τέτοιες περιπετειώδεις κωμωδίες επιστημονικής φαντασίας με ακίνδυνους εξωγήινους, τότε η ταινία είναι ό,τι πρέπει. Ο Νούκι είναι όντως συμπαθητικούλης και η επιλογή είναι δική σας... ■



CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

GAIARES

Είδος: SHOOT'EM UP
Console: SEGA

Βρισκόμαστε στο όχι και πολύ μακρινό μέλλον. Ο πλανήτης μας έχει μετατραπεί σ' έναν απέραντο και επικίνδυνο σκουπιδότοπο. Οσοι άνθρωποι έχουν επιζήσει μαθαίνουν ότι τα μέλη της Gulfer - μιας υπεργαλαξιακής τρομοκρατικής οργάνωσης - σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν τη γη σαν πεδίο βολής, για να δοκιμάσουν μερικούς νέους εξοπλισμούς τους.

Εσείς παίζετε το δύσκολο ρόλο του άσου πιλότου που προσπαθεί να σώσει τη γη για άλλη μια φορά. Ολα αυτά συμβαίνουν σε αυτό το shoot 'em up οριζόντιου και κάθετου scrolling. Περιέχει οκτώ επίπεδα που σας βάζουν να πολεμήσετε στο έδαφος, μέσα στα νερά, ακόμα και σε υπόγεια τούνελ. Φυσικά, στο τέλος του κάθε επίπεδου έχετε να αντιμετωπίσετε κάποιο mothership. Αρχίζετε το παιχνίδι οπλισμένος με βασικά όπλα και πυραύλους, έχετε όμως να ψάξετε για οκτώ ακόμα bonus όπλα που περιλαμβάνουν τρεις αμυντικούς μηχανισμούς που χρησιμοποιούν ένα ειδικό ΤΟΖ σύστημα, το οποίο σας επιτρέπει να "κλέβετε" τα όπλα των αντιπάλων σας και να μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε.

Η οθόνη καταλαμβάνεται στο μεγαλύτερο μέρος της από το κομμάτι στο οποίο φαίνεται η δράση, ενώ στο επάνω μέρος της υπάρχει μια οριζόντια μπάρα που σας δείχνει τα διάφορα πληροφοριακά στοιχεία (ζωές κ.λπ.).

Ενα από τα μεγαλύτερα ατού του Gaiares είναι τα πολύ καλά γραφικά του: άψογα χρωματισμένα τα λεπτομερή sprites κινούνται ταχύτατα και ανταποκρίνονται γρήγορα και με ακρίβεια στις εντολές που τους δίνετε. Το ίδιο καλός είναι και ο ήχος που περιλαμβάνει τους πυροβολισμούς και μια αρκετά καλή μουσική. Το παιχνίδι έχει μια ομαλά αυξανόμενη δυσκολία που σας επιτρέπει να παίξετε αρκετά πριν χάσετε. Γενικότερα όμως δεν είναι και τόσο δύσκολο, πράγμα που το κάνει πολύ κατάλληλο για τους αρχάριους στο σκληρό κόσμο των shoot 'em ups.

GRAPHICS: 8
ANIMATION: 8
ΗΧΟΣ: 7
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 7



BOMBERMAN

Είδος: PLATFORM GAME
Console: NEC TURBO GRAFIX

Ο κακός Μαύρος Bomberman έχει απαγάγει τη φίλη σας, την κόρη του καθηγητή και, όπως καταλαβαίνετε, πρέπει να τη σώσετε. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να βγάλετε τις 64 επικίνδυνες και γεμάτες με τέρατα πίστες του παιχνιδιού. Στην αποστολή σας αυτή θα σας βοηθήσουν πολύ οι βόμβες που βρίσκετε στο δρόμο σας. Πρόκειται για ένα τυπικό παιχνίδι σε στυλ Pac Man. Σε καθεμία από τις πίστες του πρέπει να ανατινάξετε όλα τα τερατάκια, να βρείτε την έξοδο του λαβύρινθου (λύνοντας και τους απαραίτητους γρίφους), να προσέξετε να μην ανατιναχτείτε ο ίδιος και βέβαια να κοιτάτε το χρόνο, για να μην σας τελειώσει. Για κάθε επίπεδο που τελειώνετε παίρνετε έναν κωδικό, αλλά κάθε πίστα που ξαναπαίζετε έχει αλλαγμένο σχήμα. Στο τέλος κάθε επιπέδου αντιμετωπίζετε κάποιο δυσκολότερο εχθρό, ενώ στο τέλος του παιχνιδιού πρέπει να νικήσετε τον ίδιο τον Bomberman - πράγμα αρκετά δύσκολο.

Στα αρχικά στάδια, μόλις τοποθετήσετε μία βόμβα, δεν μπορείτε να βάλετε άλλη αν δεν εκραγεί η πρώτη. Ψάχνοντας τους λαβύρινθους, θα ανακαλύψετε διάφορα bonus που σας δίνουν κάποιες έξτρα δυνατότητες. Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι μόνος ή με φίλους σας, βάζοντας τις κονσόλες σας σε δίκτυο, αφού το Bomberman έχει τέτοια πρόβλεψη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά διασκεδαστικά με χαρούμενα χρώματα. Η δράση φαίνεται από ψηλά και τα sprites είναι μάλλον μικρά, αλλά αρκετά αστεία. Καλούτσικος είναι και ο ήχος. Το Bomberman είναι αρκετά καλό σαν arcade, παρόλο που, αν παίζετε μόνος σας, ίσως το βρείτε βαρετό. Αν όμως σας αρέσουν τα multiplayer games, σας πληροφορούμε ότι είναι από τα διασκεδαστικότερα που θα βρείτε.

GRAPHICS: 7
ANIMATION: 7
ΗΧΟΣ: 6
ΓΕΝΙΚΑ: 8



SEGA
TV GAMES
Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



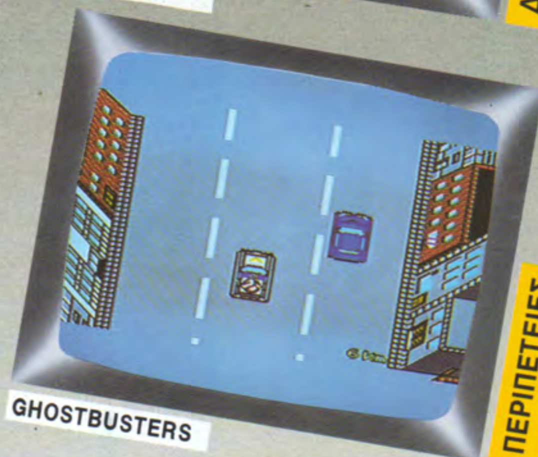
R-TYPE



CHASE H.Q.



WONDER BOY



GHOSTBUSTERS

Η φανταστική παιχνιδομηχανή SEGA ζωντανεύει τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια σπίτι σας. Συνδέστε το απευθείας με την τηλεόραση ή το μόνιτορ, και το SEGA θα σας προσφέρει εκρηκτική δράση, ασύλληπτη περιπέτεια, έντονη αγωνία. Έτσι το παιχνίδι γίνεται για εσάς ή και για το συμπαίκτη σας μια πραγματική πρόκληση. Διατίθεται με 1 παιχνίδι ενσωματωμένο στη μνήμη του και με 2 τηλεχειριστήρια. Θα το βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα.

- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ
- πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως το μοντέρνο πιστόλι, ο διακόπτης γρήγορου πυροβολισμού κ.λ.π.





ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΤΕΝΚΟ Ε.Π.Ε. – ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 9
176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ – ΤΗΛ.: 956.3893, 956.5708 - FAX: 951.9731















Εσείς κλείνετε τον υπολογιστή σας, όταν βλέπετε τηλεόραση; Ως τώρα, ναι. Από εδώ και στο εξής όμως, υπάρχει μια εκπομπή και γι' αυτόν.

Κάθε βδομάδα ένα ταξίδι πάνω απ' τον κόσμο του home computing με ειδήσεις, καινούρια παιχνίδια, κόντρες στο studio και πολλά άλλα. Μια εκπομπή κεφάτη, ζωντανή που μιλάει τη δική σας γλώσσα: τη γλώσσα του Home User.

Μια εκπομπή που πρέπει να βλέπει ΚΑΙ ο υπολογιστής σας.

ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΣΤΙΣ 6:30 ΣΤΗΝ ΕΡΤ-1

COMPUTER SHOW

Επειδή ο υπολογιστής είναι εικόνα !!!



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY